

日野市の空は青かった号

平成11年9月1日発行第6巻第12号通巻45号

隔月刊

ゲーム批評

テレビゲーム

温故知新

Back to the TVGAME and future.

1999 9月号

定価 780YEN

ゲーム批評

1999

9月号

総力特集

テレビゲーム温故知新

Vol. 28

1 総力特集

テレビゲーム温故知新

6

2	スペシャル対談 西角友宏（『スペースインベーダー』制作者）×遠藤雅伸（『ゼビウス』制作者）	8
3	コナミ 町口浩康（『グラディウス』制作者）インタビュー	16
4	セガ 佐々木建仁インタビュー	20
5	ナムコ 小沢純子インタビュー	22
6	手触り感覚に満ちている任天堂サウンドの秘密	26
7	カプコン 稲船敬二（『ロックマン』制作者）インタビュー	28
8	ニュー（『ちっぽけラルフの大冒険』制作チーム）インタビュー	30
9	注目の新作ゲームソフト批評1『ちっぽけラルフの大冒険』	33
10	RPGとは作り手とプレイヤーの競作活動 梶田省治	34
11	『FANFAN』のシンプルさに目からウロコが落ちた日のこと 高橋ピョン太	36
12	俺が愛して燃えた心のゲーム	38
13	ラブデリック（『UFO』制作チーム）インタビュー	40
14	注目の新作ゲームソフト批評2『UFO』	44
15	大宮ソフト（『カルドセプト エクスパンション』制作チーム）インタビュー	46
16	gemzi（『バイオレンスキラー』発売ブランド）インタビュー	50
17	注目の新作ゲームソフト批評3『バイオレンスキラー』	52
18	南サン炎の十番勝負その二 しよぼくれ浅草キッド……の巻	54
19	テレビゲームCM温故知新！	56
20	総論	57

21	2号連続特集 中古ソフト問題 中古ソフト流通 合法の判決下る!!	68
22	鬼戦車ゲーム特集 戦車でGO！（爆）	86

23	表紙	
24	表紙インタビュー	58
25	ゲーム業界トピックス 情報端末化する携帯ゲーム。WS・GBをとりまく現状とは	3
	64DDは壮大な実験なのか？ 任天堂とリクルートの新たな挑戦	4
26	拝啓、映画配給会社様&読者プレゼント	85
27	世紀の対決！ ストッキング松井vs.バイキング松井	127

28 ゲームソフト批評

29	サガ フロンティア2	94
30	ディノクライシス	96
31	ペルソナ2 罪	98
32	エースコンバット3	100
33	俺の屍を越えてゆけ	102
34	SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	104
35	エレメンタル ギミック ギア	105
36	マリオゴルフ64	106
37	アンカーズフィールド	107
38	バカゲーサミット1999in八丁堀	
39	とんでもクライシス！	108
40	せがれいじり	109
41	ゲップ-X	110
42	サルゲッチュ	111
43	対戦格闘ゲームブラボー!!	
44	ジャイアントグラム	112
45	ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999	113
46	武力~BURIKI・ONE~	114
47	ストリートファイターIII サードストライク	115
48	ソフト批評スペシャル レゴ マインドストーム	116

連載・コラム

49	悪趣味ゲーム紀行 がっぷ獅子丸	60
50	岡本吉起の言わしてもらうで	62
51	小島カントクのKOJIMA CINEMA	64
52	カズマデラックス 金子一馬	66
53	新連載!! Rasyo's Board GAME	77
54	ワンダースマン ワンダバダ長沢	78
55	ゲームのはらわた 在鳩飛雲	79
56	エロの星の名の下に TNG 南敏久	80
57	洋ゲーマニアックス 岡元建三	81
58	シューティング迫撃砲 平和島ミチロウ	82
59	Not Degital タニグチリウイチ	83
60	バカヨシキ所長のデスシネマ2000年	84
61	メルヘン読者コーナー	120
62	Reader's Critique	122
	当選者発表/バックナンバー	129
	EDITOR'S ROOM	130

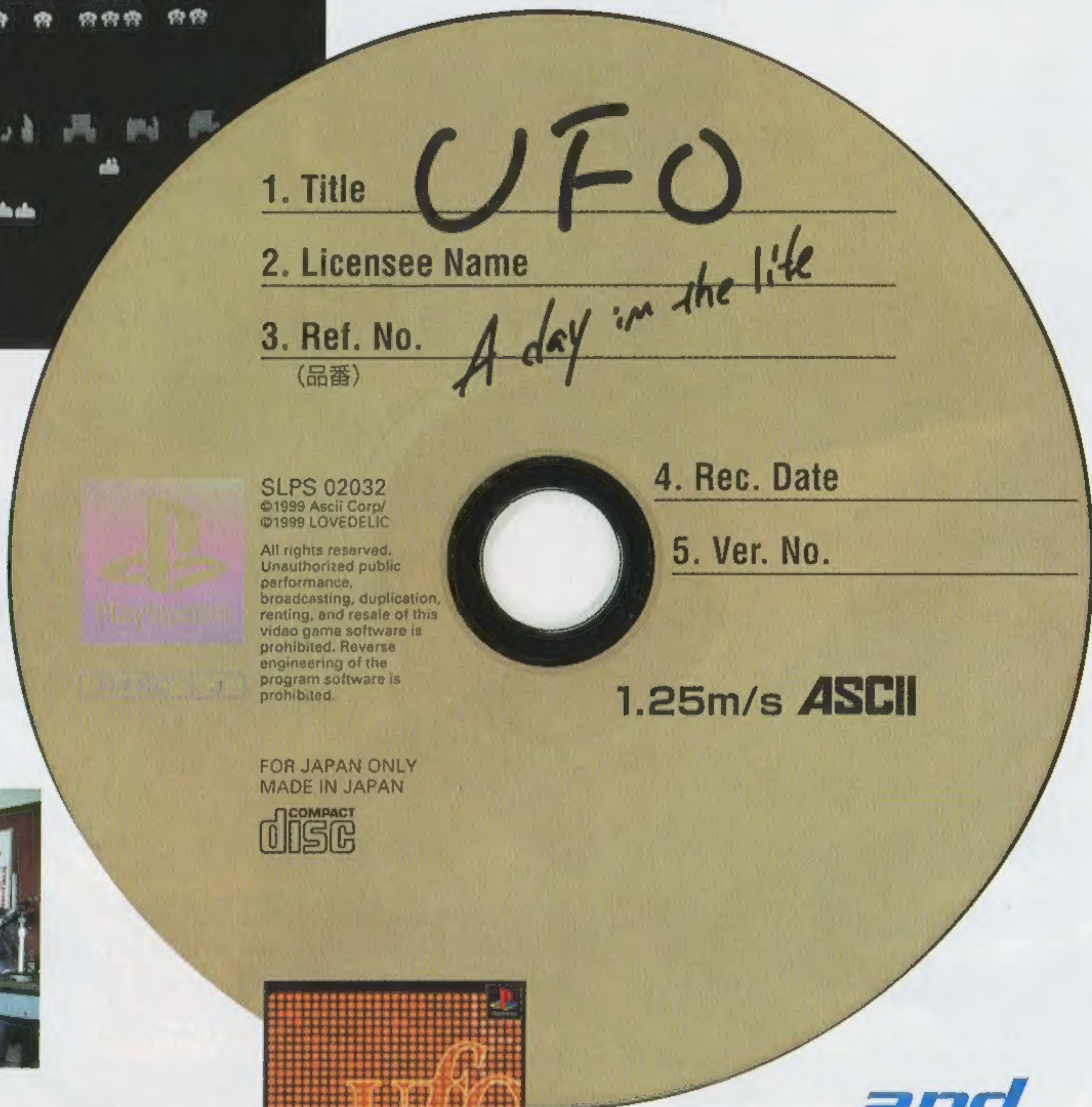


ヒノシノソラハアオカッタゴウ

GAME-HIHYO28

Back to
the TVGAME

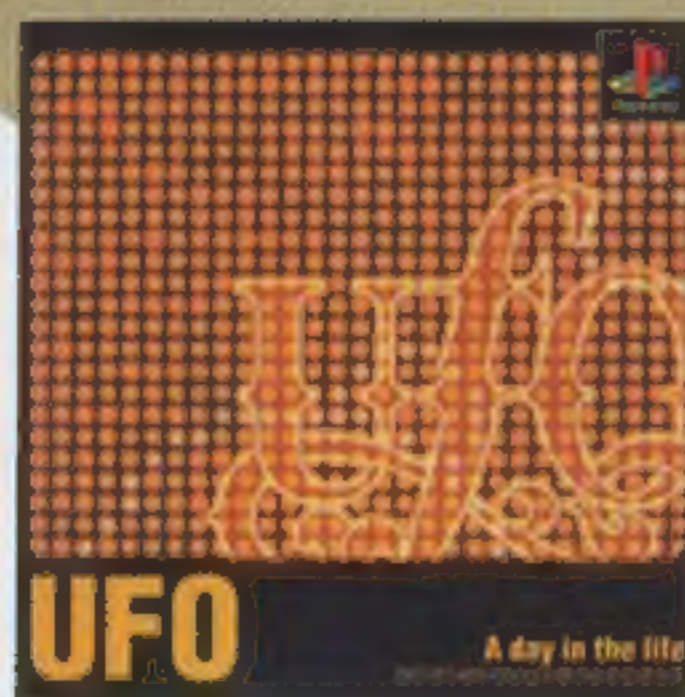
This
ISSUE



No Resale or
Go Resale



GADGETS



and
future.



SOFTWARE REVIEW

CEO FEEDBACK

Topics

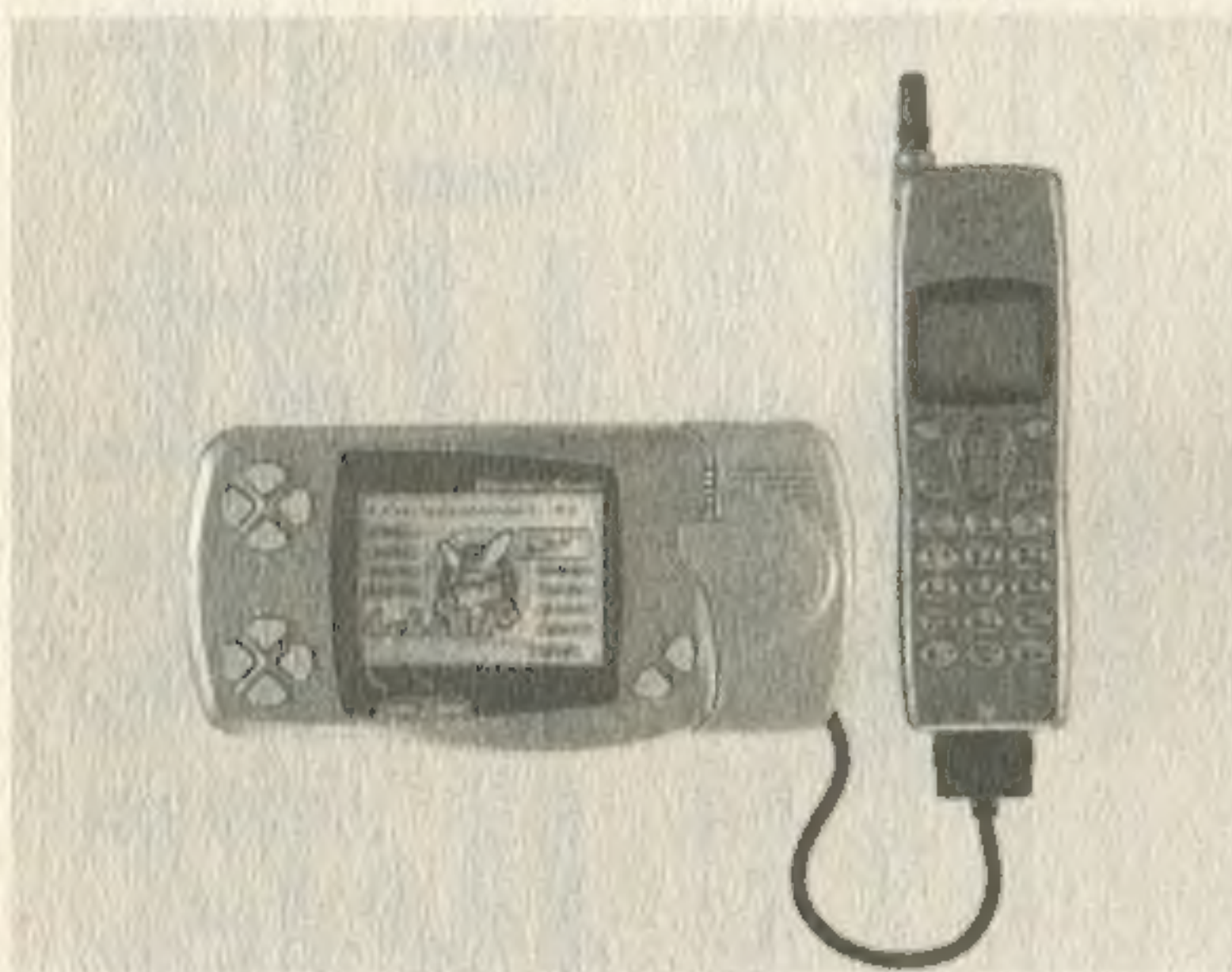
情報端末化する携帯ゲーム機
WS・GBをとりにまく現状とは

ワンダースワンに続いてゲームボーイも携帯電話とのリンクを検討中という。
情報端末化する携帯ゲーム機の背後には何があるのか？

携帯電話・PHSも
コンテンツの時代へ

バンダイが携帯ゲーム機「ワンダースワン」と携帯電話・PHSを接続する周辺機器（アダプタとカセット）を年内にも発売する。これを受け、「ゲームボーイ（GB）」と携帯電話の関わりにも視線が集まっていた。

6月中旬には、任天堂が開いたアナリスト向けのミーティングで、山内溥社長自ら「GBカラー」と携帯電話のリンクソフトを開発中」と言明。開発中の次世代GBも視野に入れた動きであることを示唆した。これまでもさんざん噂のあった携帯ゲームと携帯電話だ



WSで発表されたアダプタの試作機。

が、今年末から相次いで「二線」を超えていくことになる。

しかし、一見目新しいこれらのカップルも、その実はインターネッとの接続をウリにする某社の家庭用ゲーム機と類似する（ワン

ダースワンはむしろ「ポケットボード」に似ているが）。ハード面よりソフト面の新規性が何よりも求められることは間違いない。

また、両用をうたう「ワンダースワン」はともかく、GBでは、接続するツールが携帯電話なら、その高価な通信費と回線容量の細さが障害になる。

GBにまつわる一連のプロジェクトは、ゲームソフトメーカーからの発案ではないように思える。かの業界は、NTTドコモを除けばどこも台所が厳しい。各社とも簡単な画像を添付できるメール機能や着信メロディー、新たな付加機能の導入に血眼だ。もはや、携帯電話もコンテンツの時代。例外

なくエンターテインメント系コンテンツが渴望されていた。

その一方で、任天堂は「（GBが）携帯電話化する必要はない」（山内社長）とし、あくまでソフト開発が主体であることを強調。携帯電話との密着度がより高いとされる次世代GBについても「何のためにだすのか。目的が明確にならなければだす必要はないと思う」（同）と冷静だ。

ちょうど、新しいハード（家庭用ゲーム機）が増え「ソフトの時代」と騒がれた95年頃のソフトメーカーにも似た立場にいる。現時点では、電話会社の綱引きにゲーム会社が担ぎだされたという感をぬぐえない。

（青山博美）

Topics

64DDは壮大な実験なのか？
任天堂とリクルートの新たな挑戦

NINTENDO 64の周辺機器、64DDが年末に向けて、いよいよ発売へと動き出した。合併会社まで設立して展開する新サービスとは何を意味するのだろうか？

任天堂とリクルートが
合併会社を設立

3年間も水面下で進められてきたのだろうか。松下電器産業と共同で展開する次世代ゲーム機、マルチメディア端末事業の開始を目前に控えるこの時期に、あの「64DD」プロジェクトが突如として浮上してきた。

任天堂は6月下旬、この「64DD」を使ったネットワークビジネスの事業主体となる新会社「ランドネットDD」もリクルートとの合併で設立。瞬時に体制を整備した。いよいよ同事業が本番に突入する。

ちなみに、この合併会社は本社

をリクルートの銀座8丁目ビルに置く。社長にはリクルートから田中正則氏が就任。資本金は4億6000万円で、出資比率はリクルートと任天堂がそれぞれ50%。事業内容は、「64DD」を利用したエンターテインメントサービスに関するすべての事業運営で、12月1日の事業開始を目指している。

リクルートと任天堂という組み合わせは、ゲームファンドの草分け「マリイガルマネジメント」でもお馴染み。船頭が2人いることから舵取りの難しさが指摘されがちなのだが、両社の息は以前からよく合っていた。

実際の運営は、所在地や社長からすればリクルート主導で進むと

推測できる。実際には、任天堂はこのサービスで用いられるソフトや周辺装置の開発を、リクルートがネットワークを使うサービスシステムの構築やネットワークそのものの運営を手がけるといった感じだろうか。

それにしても、何故この時期にこのビジネスが動き出す必要があったのか。

「パソコンとインターネットの世界で定着しつつある新しいサービス形態を、より生活に身近なテレビモニターとゲーム機で実現させようという試み……」

両社の発表にも、「時期」に関しては納得のゆく説明はない。

確かに「デジタル」「ネットワ

ーク」「通信（コミュニケーション）」というキーワードで括られる市場は、低迷する日本経済の中でも今後の拡大が期待できる貴重な分野である。

すでに確立している通信カラオケや携帯電話・PHSも広い意味ではこの分野に分類できるだろう。今後市場は、新規のものを加えながら変化、拡大していくことが予想される。両社の取り組みは、こうした動きに先回りするものだ。

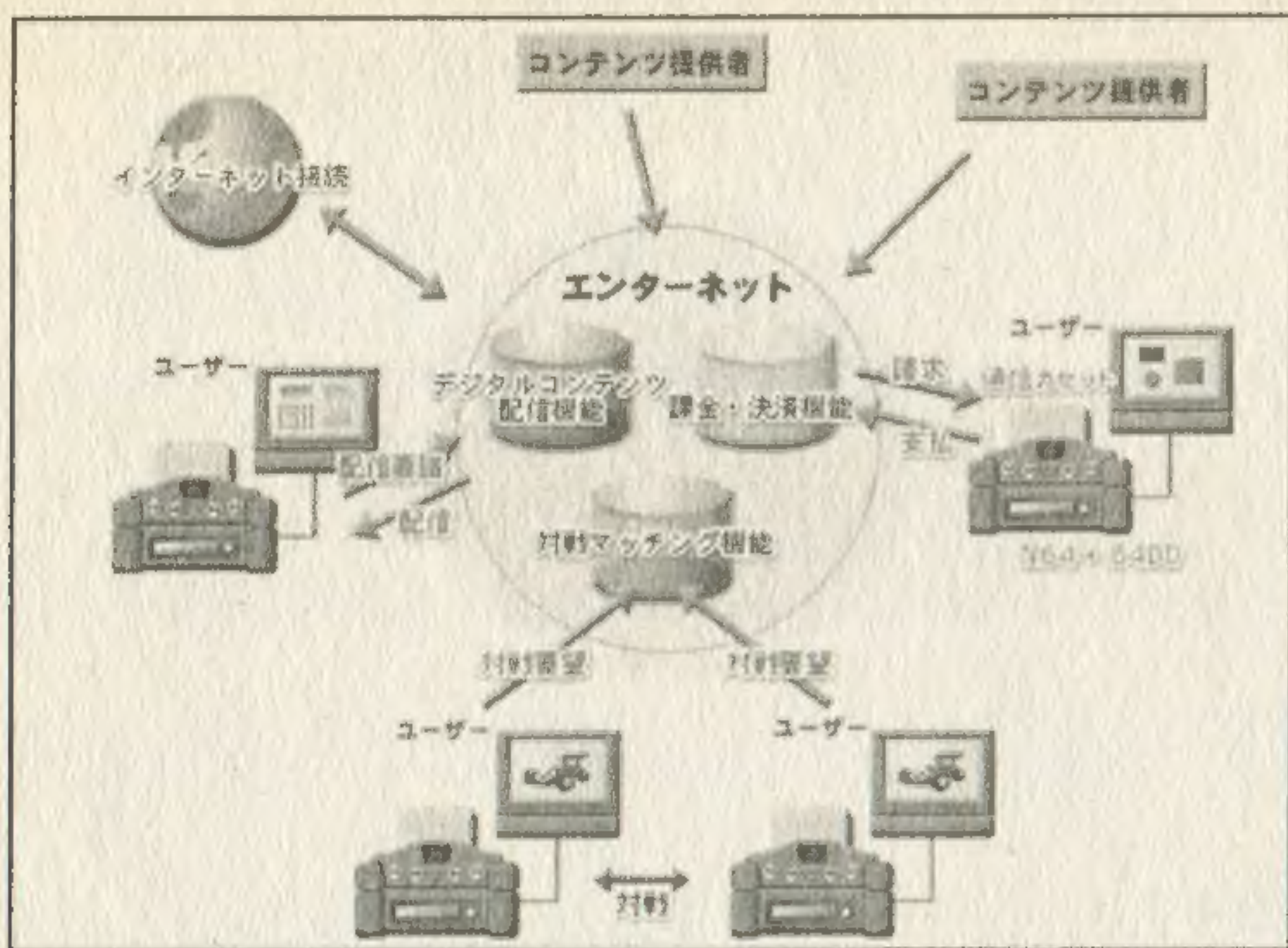
しかし、これでは「64DD」を使う意味が説明できない。すでに任天堂は、これらを考慮した次世代機を開発中であり、本格的な市場開拓はこの次世代機にまかせる

のが普通である。

しかも、見込まれる出荷台数は一説には10万台規模といわれる。「64」事業にてこ入りの施策とも考えにくい。どうやら「64DD」は、次世代機とは違った使命を背負っているに違いない。

64DDはドルフィンに向けた実験なのか？

そこで導かれるのが「実験説」である。すでに任天堂は、リクルートと同じダイエーグループのコ



64DDを核とするインターネットの構想図

ンビニエンスストアチェーン、ロソンと共同で、スーパーファミコンのROM書き換えサービスを展開している。これも、ある意味では将来をにらんだ壮大な実験だ。この実験の先には、ソフトのダウンロード販売が見え隠れする。少なくとも、スーパーファミコン事業の拡大を目指したものでない。

それでは、同じロジックを今回の新事業を見るとどうなるか。

実験であるからには、先を見て行われるはずだ。そう。この先にあるものといえは次世代機「ドルフィン(仮称)」ということになる。任天堂は、この新事業で「ドルフィン」投入に向けた地ならしとマーケティングリサーチを進めるつもりではないだろうか。

実際、「ドルフィン」のコンセプトと「64DD」を使う新事業には類似する部分が多い。そればかりか、任天堂の関係筋は「ドルフィンを使うネットワーク関

連事業はまだ白紙の段階」として、ビジネスモデルの構築が急がれる時期だけに、一連の『実験』には「64DD」ビジネスの成否以上に大きな意味がありそうだ。

というのも、「ドルフィン」発表時に示されたネットワーク多用途のビジネス戦略は、今回の新会社の事業内容と似ている。いや、むしろどこが違うのかわからない。

加えて、「ドルフィン」登場後も「64」事業を引き続き強化していくなら話は別だが、10万台規模のハードを対象にサービス会社まで作るだろうか。

端末は順次増やしていくとの仮説も否定できないが、将来的な「ドルフィン」事業の受け皿化が視野に入っていて不思議ではないだろう。

ただ、前述の関係者のコメントではないが「ドルフィン」を核とする事業展開は予測不可能な部分が多い。また、この事業に深くかわる松下電器産業の戦略となると、さらに不明な部分が多くなる。松下側は発表で、「ゲームはや

らない」としながらも「投入を計画している」「X-21」を家庭における情報ステーションとして機能させたい」と説明している。

ネットワークを軸にしたサービスが「X-21」の中核を担うと見られるだけに、「64DD」から始まる任天堂のネットワークビジネスとダブってしまう恐れもありそうだ。

とはいえ、この辺は所詮枝葉末節の議論である。21世紀の前半は、ネットワークを制するものが市場を制する可能性が高い。競合が見込まれるソニーグループは、すでにこの分野で相当のノウハウを蓄積している。成功のカギはもちろん仕組みとコンテンツである。いずれにせよ、「64DD」はその尖兵となる格好だ。

PROFILE

青山博美 (あおやま・ひろみ)

1965年東京生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電機・電子産業担当、整理記者などを経て95年からエンターテインメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス機関産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

テレビゲーム

ドリームキャスト、次世代プレイステーション、任天堂ドルフィン……家庭用ゲーム機は日進月歩の勢いで進化を続けている。それどころかワンダースワンやゲームボーイに携帯電話が繋がり、情報端末化の予定もあるなど、今やテレビの前でパッドを握って遊ぶという、昔からのゲームの概念は、ゆるやかに拡散しながら、新しい可能性を示そうとしている。

そんな今だからこそ、我々はゲーム業界の歴史を振り返って、ベテランと呼ばれる方々への取材を行った。まだ開発者がマスコミに露出することがタブーだった時代から、業界を支えてきた人々。そんな開発者たちは、当時何を考え

ながら、ゲームを作っていたのだろうか。そして彼ら（彼女ら）は、今のテレビゲームをどのように見据えているのだろうか。

そして、その後を追うべき次世代の開発者たちがいる。プレイステーション等が生み出した若い才能は、また先人が生み出したゲームを遊んで育った世代だ。『スペースインベーダー』が全国に大ブームを起こしたとき、まだ小学生だった彼らは、今何を思い、何を生みだそうとしているのか。

20余年に渡るテレビゲームの歴史を遡り、翻って明日の可能性を模索する総力特集。世紀末に向かうゲーム業界に、過去から未来へと光を照射する！

温故知新

「故きを温ねて新しきを知る」と読む。

なにごとであれ、過去をたどり、それを十分に消化してから、未来に対する考え方、方法を見つけるべきだという意味。古典や伝統の中に、新しい価値や意義を発見し、また活用していくという

人...
いない。確かに、
風俗...
人間、...人間
質は不変である。

唐の太...
「古を...
を見...
史を学...
原因を知り、現在の政策に
活用する...きる、と
いう

Tomohiro Nishikado

& Masanobu Endou



Junko Ozawa



Hiroyasu Machiguchi



BANPOOL



Kenji Sasaki

Kouji Kondou

Keiji Inafune

NEW

Pyonta Takahashi

Shoji Masuda

OMIYA SOFT

gemzi

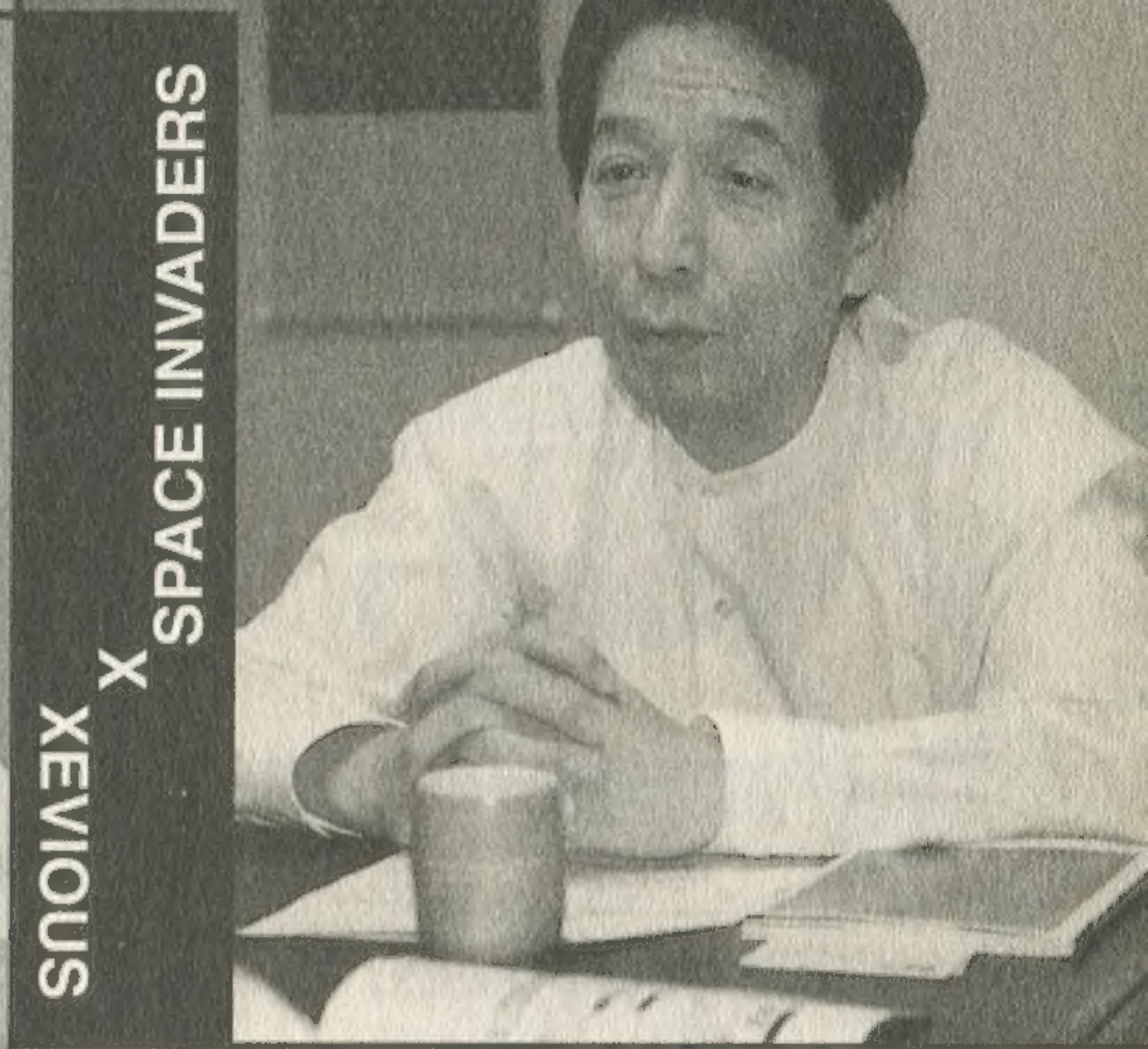
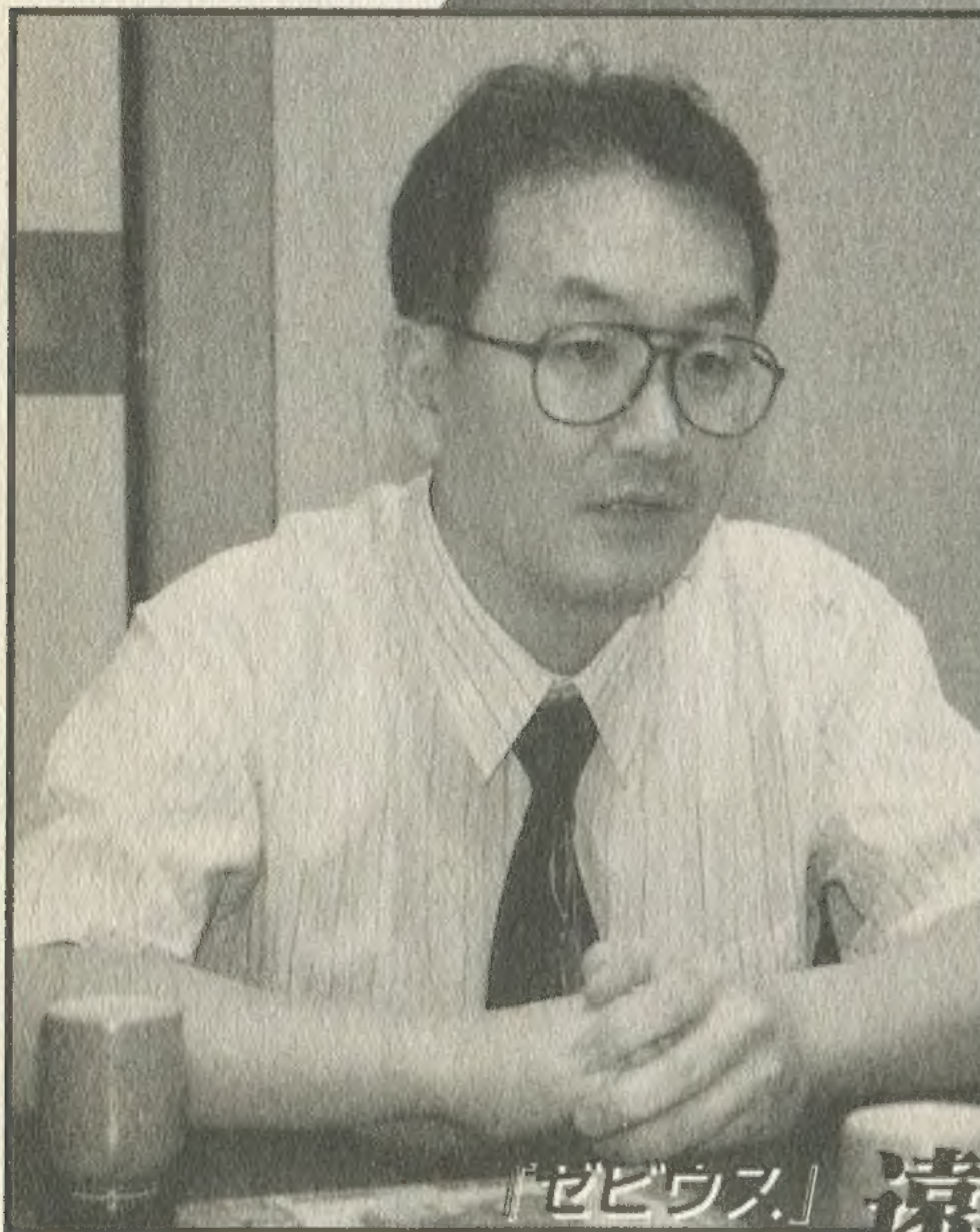
Back to the TVGAME and future.

温故知新

スペシャル 対談

『スペースインベーダー』

西角友宏氏



SPACE INVADERS
X
ZEBIUS

『ゼビウス』 遠藤雅伸氏

『スペースインベーダー』と『ゼビウス』……どちらもゲーム史上に燦然と輝く名作中の名作である。この二作品を制作した西角氏と遠藤氏の対談が、ここに実現した。長年ゲームを作り続けているお二方こそ、今回のテーマ「テレビゲーム温故知新」を語るに相応しい。ゲームにおける様々な事柄について、存分に語っていただいた。

『スペースインベーダー』開発
当時のアーケードゲーム

——本日は「テレビゲーム温故知新」ということで、テレビゲーム史上に残る名作を作られたお二方に、ゲーム制作にまつわるエピソードや業界の行方、問題点などをお話いただければと思います。

西角友宏氏…（以下、西）やっぱり『ゼビウス』からですよ。本格的なテレビゲームというイメージがあるのは……。

遠藤雅伸氏…（以下、遠）『プロック崩し』じゃないですか、本当のブレイクは。

西…確かにその頃がテレビゲーム、ゲーマーといえる存在が生まれた時代ですね。最初はエレメカでしたけど。タイトーにも、好きでエレメカにこだわっている人がいましたよ。「テレビゲームなんかやんねー」とか言ってる。

遠…なるほど。

西…我々が始めたころは、毎年、テレビゲームは今年で終わり、と言われてました。営業から「もう終わりだから、来年からまたエレ

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

ここに自分の名前が書けないのが非常に口惜しいっ!! むっき〜っ! ってカンジですう〜。
(福岡県 命令謝)

メカ中心ね」とか言われて。当時、値段が高いのがネックで。モニタ1個と小さなボードがあるだけなのに、ピンポンゲームとかが5、60万ぐらいしましたから(笑)。

西…当時の50万(注1)って、相当ですよ(笑)。

西…だから基板も、静電気がどうのこうのと理由をつけて、きれいな箱にきちんと入れて、配線もキチツとして豪華に見せてましたね。そういう時代ですから。

遠…そのころはまだ、ワイヤードロジック(注2)で組まれていた時代ですか。

西…ええ。私は電子工学の回路設計が好きでゲームを作りだしたんです。そのころプログラム制御っていったら大型事務用コンピュータぐらいでしたから。コンピュータで解析、制御するっていうのは、あんまりなかったですね。それからすると、今は夢みたいですけどね。

遠…『スペースインベーダー』はCPU載ってましたもんね。

西…ええ。あれはプロセッサ搭載です。国内では初めてですよ。アメリカはその2、3年前ぐらいからありました。確か『ブロッケード』(注3)というゲームが……。

遠…ああ、ブロックが走り回って相手を潰すというゲームですね。西…それをアメリカのショーで見て、面白いなと思ったんです。特にショックを受けたのは、グラフィックデザインですね。私は当時、『スピードレース』(注4)などを制作してたんですが、プレイヤー、車の形を何とかせらしくしようと努力していた。形が凄く重要だった。ところがね、『ブロッケード』は違うでしょ。それで、ゲームって形じゃないんだ、遊んで面白くなきゃだめだな、と。

遠…でも、ブロックの場合は走査線のどの位置を光らせるかとか、同じ値になったときに跳ね返るか、すべてをロジックで操作するか、信じられない作業ですよ。

西…そうそう。だから、仕様を変えるには、回路を全部変えなきゃならない。今だったら、プログラムをいじって終わりですよ。

遠…それが『インベーダー』から日本でもいろいろできるようになった。

西…そうですね。あの頃CPUの消費量は、ゲームが圧倒的に多かったですから。産業機器は、あんまり使わなかった。ゲームが一番使って、CPU発達のきっかけを作った。

遠…今は容量も大きくなって、CPUスピードを考えなくてもよくなりました。昔はアルゴリズムの調整とか、いろいろやってスピードを確保していたんですけどね。

アーケードゲーム制作の面白さと難しさ

西…よく私は『インベーダー』に思い入れあるでしょう」とか聞かれますけど、あんまりないんですよ(笑)。自分でいいゲームと思うのは、『スピードレース』ですね。

テレビゲームっていうのは、最初にやったもん勝ちなんだけど、これが車のゲームでは初のトップビューなんです。『セビウス』はシューティングでは初のトップビューじゃないですか。

遠…いえ、『ミッシェンX』(注5)とかありましたけど、本格的なものは『セビウス』が最初でしょうね。

注1…当時の50万……'78年のジャンボ宝くじ一等賞金は2000万円だった。

注2…ワイヤードロジック……布線理論、配線論理。コンピュータの論理回路をハードウェアで構成する方法の一つ。『スピードレース』では、ゲーム内の制御はすべてソフトでなくハードで行われていた。

注3…ブロッケード……'77年アタリ/ナムコ。壁を作って相手の動きを封じ込めれば勝ち、という内容。同じゲームシステムの作品は'89年の『ウィッツ』など。映画『トロン』に出てくる「ライトサイクルゲーム」も同様のシステム。

注4…スピードレース……'74年タイトー製。ハンドル、シフトレバー、フットペダルで操作する、レースゲームの根源ともいえる名作。敵車を次々と避けていくだけという非常にシンプルなものだが、それ故に長きに渡って遊ばれた。

注5…ミッシェンX……'82年データイースト製のシューティングゲーム。

注6…ポリリウムコントローラー……『ブロック崩し』系のゲームに用いられる、回転する丸いツマミ状のコントローラーのこと。



西角友宏

44年大阪府生まれ 69年〜大東電機 現
大東電機 入社 78年〜 スター・システム
を発売 現在 有限会社 スター・システム
代表取締役

西…「ゼビウス」は凄くインパクトありましたよね。「ゼビウス」をやって、すぐナムコさん辞めちゃったんですか。

遠…その直後に『ドルアーガの塔』、それから細かいのいろいろやって、最後がシューティングの『グロブダー』ですね。これは趣味だけで作った、どうしようもないゲーム（笑）。むちゃくちゃ高速なんです。スタートから数秒で終わるのもザラっていう……。『CPU限界まで使おうよ』って作りましたから。面セレクトがついた最初のゲームで、熱狂的なファンがいましたね。その後、RPGの『イシター』の復活』を作りまして、RPGはアー

ケードに馴染まないという証明のような作品（笑）。その途中で辞めたんですけど。その後はコンシューマに移ったんですけどね。

西…なるほど。ベースにアーケードゲームがあって、RPGでコンシューマに近づこうとしてたんだけどね。

遠…そうですね。そういえば、アーケードとコンシューマの立場は今や逆転してますよね。セガサターンは「アーケードと同じことができる」が謳い文句でしたけど、今や完全に逆で。

西…私はアーケードのほうが好きなので、アーケード市場が低調なのは非常に残念ですね。

遠…作り手にとってのアーケードゲームの楽しさとは、1ゲームごとにお金が入るところなんです。たとえばPSで6000円のゲームを出しますよね。ユーザーはとりあえず、値段分は遊んでくれますよ。でも、アーケードは最初の100円で面白さを理解させないと、後がない。そういう点で、非常にスリリングで面白いですね。

西…そうそう。そこが面白い。

遠…ゲームセンターで自分の作ったゲームをしばらく見ていると、そのうちお客さんが100円玉入れますよね。その人が席立って、しばらくして戻ってきて両替した100円玉を筐体にドンって積むのを見たときが、作り手が一番「やったー！」と思う時ですよ。

西…制作者は今も昔も、ロケテストを後ろで見えますよね。だから、その気持ちはよく分かる。私もずっと見てましたよ。そういう時に一番腹立つのは、荷物置場にされてる時。あと、座って隣のゲーム見てるとか（笑）。あれが一番悔しい。そういうことを含め、ユーザーの動向を直接見ることができる

のがアーケードの醍醐味ですね。遠…その意味ではアーケードの方が作っていて断然、面白い。

西…初っぱなが大切ですよ。それがコンシューマ出身だと、アーケードゲームでも最後まで遊んで初めて面白さが分かるゲームを作っちゃう（笑）。私が「これ最初に持ってこない駄目だろう」と文句言つと「これ最初に見せるもつたない」とか言うコンシューマ出身者がいましたね。

遠…出し惜しみっていうヤツですね。アーケードからコンシューマに行った人間は、最初からガーンと見せ場を持ってくる。それに対してコンシューマ出身の連中は、途中がやたら冗長で最後に盛り上がるものを作る、みたいな。その代わり、アーケード上りの人間の作品は底が浅いというか（笑）。西…なるほど（笑）。

遠…そういう開発姿勢の差は、今ではだいぶ修正されてますけど。最初から仕掛けて、なおかつ興行のある作品が作れるクリエイターもいますね。それでも下手な制作者は、最初に仕掛けないですね。

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

カプコンのVSシリーズの企画のとみちんさん。マーヴルVSカプコンのCDのライナーノーツの内容に非常に感動しました。（東京都 JEG）

終わりで遊んでくれるとは限らないのに。1日やってつまらないと、中古に売るという選択肢があるわけですから。だから、中古に売られないようにするには、やはりアーケードのセンスが必要だと思います。

西：まあ、アーケードと違ってコンシューマは宣伝次第で売れるという部分がありますけどね。アーケードはポスターぐらいですから。遠：デモ画面が重要なんですよね。そこで目を引かないのは、それだけで駄目なゲーム。だから、思わずやりたくなるようなデモをユー

ザーにぶつけないと。

ゲーム開発の変化 ユーザーの嗜好の変化

西：『ブロック崩し』系のゲームって、パッドだと上手く操作できないでしょう。でも、今の若い人々はポリウムコントローラー（注6）の方がやりにくいみたいですよ。

遠：そうらしいですね。今のゲームは、ジョイスティックよりパッドの方が遊びやすいと言いますよね。

西：コントローラー一つとっても、

不思議な時代だと思いますね。

——それだけ見てもユーザーの嗜好は大きく変化してますよね。

西：実に幼稚なゲームをやってきた世代ですから。ファミコン見てびっくりした時代もあったのに……（笑）。今はPS2とか見ると、よくコンシューマでこんな出来るなって思いますね。

遠：70年代後半生まれだと、物心ついたらファミコンがあった。で、その人たちはそれまでとはゲームに対する感覚がぜんぜん違いますよ。

西：そうそう。昔はね、アーケードで体を動かすゲームは駄目だ、というのが鉄則だったんです。プレイヤーがカッコ悪いって嫌がるから。例えばスキーなら、レバーはいいんだけど、板に乗るのを試作したら即ボツになったぐらい。ところが今は見せる時代でしょ。

『ダンスダンスレボリューション』とか、回りに見せてるんですね。あとナムコの『ファイナルハロン』なんかは、昔だったら絶対企画が通らなかったと思いますよ。

遠：女の子でも必死でやってますもんね（笑）。もともと大型筐体は

見て楽しむもので、段々見せて楽しむ方向になってきた。それで『DDR』みたいなものが出てきたわけ。家で練習して、アーケードで二つのボードを使ったり手をつないで踊ったりとか、テクを見せて楽しむ。そういう新しい流れの一方で、『温故知新』系の人

もいますよね。昔のゲームを今でも遊んだりして、『最近のゲームは駄目だ』とか言う人。僕自身は、最新は最新、古いゲームは古いゲームがあつて、どちらに片寄っても面白くないと思ってますけど。一期、プレイステーションで昔のゲームがどーっと出たじゃないですか。そこそこ売れたのも、そういう思い込みの強いユーザーがいるからでしょうね。

西：バグまで昔と同じだとか、喜ぶ人いますもんね。

——古いゲームが再評価されるのは、今のゲームに問題があるからでしょうか。

遠：今、ゲームを作るのも熱心に遊ぶのも、ゲームライターも、みんな上級プレイヤーなのが問題だと思います。だから、難易度が高

かったり、そういうゲームばかりが高く評価される状況にある。ゲームに初めて接する人たちが、そんなゲームを面白いと思うかどうか。昔のゲームなら、そういう人たちでも遊べる。まあ、ゲーム性だけが勝負の時代と、それ以外でも勝負しなきゃいけない今の違いですけどね。単純にゲーム性だけで考えれば、簡単にグラフィックもシンボリックな昔のゲームが分かり易さという点で上だと思っでも今そういうゲームを出しても、専門誌では評価されないでしょう。それはもう、どうしようもないことですが。

西：私もそう思いますよ。私は一番面白いのはシューティングだと思ってるんですが、今、以前とは全然違うじゃないですか。あんなに弾が出て、当たらないわけがない(笑)。効果判定を甘くしてるのかもしれないけど。

遠：プレイヤーの感覚が違うんですよ。『ゼビウス』が発売されて2週間で1000万点突破したプレイヤーがいて、そんなに簡単なゲームじゃないと思ってそのプレイ

ヤーと会ったら、「弾が見えてる」と言っていました。画面全体をぼんやり見てるだけで、すべて見えるらしいんですよ。

西：そういうプレイヤーから見ると、簡単なゲームじゃ面白くない。だから難易度が高くなる。年に1本は初心者でも楽しめるようなゲームを作るとかして、ユーザーを開拓しないと。今では我々も遊べないし、子どもたちも遊べない。遊ぶ年代が限られてますよね。シューティングが一番ひどい。

遠：そう。だから、「インベーダー」や「ゼビウス」は良かったんですが、それから一気に、上手くないと遊べない、楽しめない状態になってしまった。パワーアップ系で、1回やられたら、そこで終わり、みたいな。初心者がやってもすぐ終わって、つままないじゃん、って思っちゃう。ハイレベルのプレイヤーだけのものになって、今ではどうしようもない状態ですね。

西：シューティングは作っているメーカー自体が減りましたよね。遠：昔はベーシックなゲームとして、どのメーカーも必ず作ってた。

何かが下火になると、必ずシューティングがドライヴゲームを作る、みたいな。ドライヴゲームのほうは、今でもそれなりにありますけど。でもシューティングは、ガン物にとって代わられてますよ。

西：今のシューティングは、上手いプレイヤーを後ろで見てる方が面白いですよ。

遠：結局、今はハイレベルなプレイヤーを横で見るのが楽しいゲームになり下がって、新しいプレイヤーを喚起してないですよ。

西：100円で3分間、ノーヒット・プレーで遊べる、というのができたらいいのに(笑)。それだと、下手でも背景とか雰囲気味わえ

るし。

遠：「ゼビウス」は最初の30秒は、どんなことしても死なないように作りました。画面を眺めてるだけでも死ぬことはないんで。でも、今は速攻で殺しに行く。それは、100円という料金がそこそこ安い、と業界では考えられていますから。いつ500円に切り替えるか、随分前から言ってますよね。

西：昔から100円ですからね。最初は50円だった。『スピードレース』から、100円になったんですよ。私は「インカムが下がる」と反対したんだけど、結果的に影響は無かった。それで、100円が定着したんです。



東區雅律

1994年11月25日，在“中国—东盟”合作中，中国—东盟领导人非正式会议在曼谷举行，这是中国—东盟关系发展史上的重要事件。会议期间，中国—东盟领导人就加强合作、促进发展、维护地区和平与稳定等议题进行了广泛深入的交流，并发表了《中国—东盟领导人非正式会议联合声明》。

遠く新しいゲームに200円って書いてあると、ちょっと尻込みしますよね。300円だと、100円になるまで待つか、となる。それがさらに悪い影響を与えている。開発費とか考えると、そうじゃなきゃ、割に合わないとは分かっているけど……。結局、それでマニアしかやらないようになっていく。じゃあ新しくゲームやる人は何をやるのかというと、「パラッパラッパ」から始める。でも、「あれがゲームのスタンダードか」という問題がありますよね。だからベータシックな方向性を軽視して、新しい方向性を追いがちなプレイステーションの姿勢にも疑問はありま

「やっぱアーケード
ゲームを作りたい」

——機会があれば、またアーケードゲームを作りたいですか。

西：当然やりたいですね。

遠：僕もやりたいです。どうせアーケードでやるんなら、通信機能など新しい試みをしたいですね。

離れたロケーション同士つないで、チャットしながらプレイしたりとか。相手の画像や音声も送りたいですね。

西「それは面白そう。家庭ではそこまでは無理だから、差別化としてアーケードで実現できればいいですね。」

遠くそれを思いついたのは「バーチャファイター2」にハマって、ゲーセンに通ってた時（笑）。対戦の時、立ち上がって相手を見るでしょう。相手の姿が見える、あれが対戦ゲームの醍醐味なんですよ。そういうことが遠隔地でも出来たらしいなど。

——通信はゲームの新しい可能性ですね。

遠：そうですね。アーケードって地域差がかなり大きいんですよ。本当に楽しんでいるのは大都市の人だけなんで。今も昔も同じですが、ロケテストなどは地方ではやらないですね。こっちなら、ロケテストやっているのを、毎週通えばどこかで必ず見られますし。そういうのが地方にはないですから。それに比べれば、コンシューマはまだ地域差がないんですが。で、通信は地域差を埋めてくれるというのと、対戦ゲームの難しさの解消の可能性もあるんですよ。楽しむには、相手の強さも重要

でしょう。ちょうどいい相手を通信でブッキングするシステムがあればいいと思うんですが。でも、インフラが整備されないとい……。

西…ゲームに通信を、というのは今みんな言ってますけど、問題はそこですよ。企画だけはあるんですが、まだまだこれからですね。遠…最初は誰かが無理矢理ハードとインフラを作って、それが評価されれば……。そういう意味では、期待するのはセガですね。ハードにかける熱意が違いますから。昔からセガの基板はやたらと大きくて、ロムが一番多く載ってるんです。サウンドなんかも最高ですよ。ナムコにいた当時、「これで作りたいなー」って思っていました(笑)。

— N A O M I 基板でアーケード
とコンシューマが両輪として回っ
ていけば……。

遠：あれはいいですよ。作り易そうだし、悪くない。結局、アーケードが不調なのは、豊かになつたということでしょうか。以前はサラリーマンが酔ってゲームしてたのが、今は酔ってコンビニでゲーム買う時代ですから。コンビニ

流通は興味深いですね。ゲームを
普段遊ばない層がそこで買って、
それがプレイステーションの成功
につながった。

——小さい子どもがゲームから離れている」という声もあります。

遠…やってますよ、ゲームボーイ。
僕も好きなハードです。

西：そうそう。小学校高学年ぐらいなら、みんな持ってますよ。そういうえば、私の会社でもゲームボーイソフトの制作依頼が多いです。

次世代PSが期待される一方、ゲームボーイが持てはやされるのは何故でしょうか。

遠く結局のところ、次世代PSでソフトを作れるメーカーが少ないからでしょう。スクウェア社のような作り方を、みんなができるわけじゃないですからね。あとは『ポケモン』が成功したこともあるでしょう。

西「あとは、「開発費が掛からないから、ちよつとやってみよう」みたいな感じですかね。大儲けはできないけれど、リスクが少ない。遠いプレイステーションでも制作費をかけずにシンプルなゲームを

作れるんですけど、今はビジュアルが弱いゲームは本当に売れない。だから、シンプルで面白いゲームを作っても厳しいのが実情ですね。

西「それはありますね。シンプルだと逆にリスクが大きい。

遠く宣伝とかの影響が本当に大きい。メガヒットしたゲームの中で、本当にそれが面白いのか、っていうのもありますから。大事なのはアイディアですよ。「テトリス」がグラフィック偏重の時代に大ヒットした例もありますし。やっぱりプリミティブな面白さが大切。

西…でも、それが何かっていうのが難しい問題で、なかなか狙って出るものじゃない。

遠..そういう作品を作ってくれる人が新しく出てこないと、業界自体が駄目になるのではないでしょうか。

「我々はゲーム屋」
「人を喜ばせてナンボ」

——最近の若手クリエイターをどう思いますか

西…だいたい、我々はいつからクリエイターになったんでしょう

(笑)。我々は以前は「ゲーム屋」と呼ばれて、遊んで楽しんでもらうというのが目的だった。クリエイターといわれると、なんか大仰で違和感がある。

遠い人を喜ばせてナンボであるにもかかわらず、自己満足的な物を作って喜んでいる人が増えるのは嫌だなあ。楽しんでもらおうという意図がまったくないゲーム、おいしい所は最後まで見せないようなゲームが多すぎる。ムービー重視なのに、ここまでがんばらなきゃムービーは見せてやらない、という思想が感じられる。ユーザーはそんなにマズじゃないよ（笑）。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は、ムービーだけ見てもつままない。でも、やったら面白い。そこにゲームとそうでないもののとの差があると思います。

——最近のゲームで凄いと思われたものは……

西「あんまりインパクトあるゲームはないね。それぞれいいゲームなんだけど、そんなに驚きは感じない。ゲームショーに行っても、以前は「○○が並んでたよ」と

か、何かしら大きな話題があったんですが……。

遠く去年のゲームシヨウの時に、「一番いいゲームはなんですか？」と聞かれて答えたのが、ゲームボーイの魚群探知機（笑）。あの値段で魚群探知機って最高だな、と。みんな驚いてましたけど。誰もが思っても正面から言わなかったから。そういうインパクトが、最近のゲームにはないですね。キャラが可愛いとかはありますけど。『サルゲッチュ』とか、タイトルの語感もいいし、ライトユーザーには受けるでしょうね。

西セガの「ゲットバス」は面白そう。あの手のゲームって、必死でリール巻くでしょう。横で見てるだけでも気分が盛り上がる。

遠.. あれはドリームキャストで一番いいソフトでしょうね。本当に釣りをやっている人でも楽しめますから。

西…釣った魚を本当に貰えたらいいのに(笑)。

——個人的なベストゲームはなんですか？

遠…アーケードは「バーチャファ



イター2』、コンシューマは『グラ
ンツーリスモ（GT）』かな。『G
T』は、これでドライブゲームは
自分では作る必要ないだろうなと

思いました。

西：私もそう思いました。『GT』
凄いな、と。あれはドライブゲー
ムの究極ではないかと思えます。

——今後ゲームは
どういう方向に向
かうのでしょうか。

遠：美しいグラフ
ィックのムービー
が沢山入って、プ
レイヤーの操作と
はまったく関係な
いところで進行す
るゲームが売れる
でしょうね。それ
が良いか悪いかは
別の問題ですが。
西：ハードの機能
が先行してるじゃ
ないですか。そう
すると、それに合
わせたゲームを作
らなきゃいけな
い。今の状態でシ
ンプルなゲーム性
重視のものはなか
なか作れないでし
よう。遠藤さんが

言われるように、グラフィック先
行のゲームになるでしょうが、そ
れがいいのか……。しようがない
とは思いますが。

遠：ライトユーザーがそれを求め
ている以上、確かに仕方ないこと
ではある。でも、そういうのがゲ
ームだ、と思っている人たちがク
リエイターになった時、業界全体
がどうなるのか心配ですね。

——ずっとゲームを作ってこれれ
たお二人に伺いたいのですが、ゲ
ーム作りにおいて変わらないもの、
大きく変わったものはなんでしょ
うか。

遠：変わらないのは、自分が面白
いと思ったもの、作ること自体が
楽しいものを作ってやってきたこ
と。ゲーム作りがつまらなくなっ
たら、作るの止めます。変わった
のは、昔は自分だけが面白ければ
良かったんですけど、今は「自分
の子どもとか、ゲームをこれから
始めるような人たちが楽しめるも
のを作りたいな」って思うよう
になったことですね。

西：変わらないのは、他のゲーム
をあまりやり込まないこと（笑）。

見るし、意見も聞きますけど、や
り込むと影響されますから。変わ
ったのは、以前はゲーム性が良け
ればいい、と思っていたのが、今
のハードスペックではグラフィッ
ク、サウンドも重視せざるをえな
い、という部分ですね、やっぱり。

——最後に、お二人の今後のご予
定などお聞かせ下さい。
遠：今はインフラも含め通信とか
新しい方向性を模索して、ゲーム
の枠を広げること考えています
ね。できるできないは、技術の進
歩の問題ですから。

西：私は今は、子ども向けのゲー
ムを考えています。キーワードは
「手品」。昔、奇術部だったので
（笑）。ゲーム性をうまく考えなけ
ればならないでしょうが、とりあ
えず話題になりそうかなと（笑）。

——本日はお忙しい中、ありがと
うございました。

（聞き手・構成／若松和樹・編集部）

ゲームに必要なのはアイディア。 それは今も昔も変わらないんです。

シューティングゲームに一大革命をもたらした『グラディウス』。この言わずと知れた名作を制作した、コナミ町口氏にお話を伺う機会を得た。現在もなおアーケードゲーム開発を続けられている町口氏は、どのようなゲーム観をお持ちなのだろうか。

『グラディウス』のヒントになったのは『レンズマン』

私がコナミに入社したのは、昭和57、8年ぐらいですね。入社した当時は、それほどゲームが好きじゃなかった、というか、知らなかったんです。入社して一からゲームを学びました。ゲーム性と言われる部分についても、ほとんど作りながら身についたという感じなんです。

最初はデザイナーをしていたんですが、しばらくして「デザイナーの見込みがない」ということになって（笑）、プログラマーに復

帰したんです。入社当時はメダル機からビデオゲームまで色々手がけたんですが、お蔵入りのものが多かった。それで、結果的に初めて世に出たゲームが『グラディウス』だったんです。

まず、私がチームを持つことになったんですけど、ゲームはともじやないが個人の気持ちだけでは作れないということで、チーム全員で「何が作りたいか」と議論したところから始まりました。で、たまたまチーム全員が「シューティングゲームを作りたい」ということだったので、「じゃあシューティングを作ろう」と制作が始ま

ったんです。

当時はナムコさんの『ゼビウス』が全盛期で、「どうせ作るんだつたら、あれを越えよう」とみたいな意気込みで頑張りましたね。横スクロールにしたのは、かつて「ス克蘭ブル」という資産がありましたので、それを活かす方向性で進んだからです。ですから「グラディウス」は、元々「ス克蘭ブル2」としてスタートしたんです。

最初の作品ということもあって、仕様一つ決めるのにも自信が持てず、不安でしょうがなかったです。そこで、とにかくアイディアを出して、実際に画面上で何度

も何度も試しました。例えば「オブション」一つとっても、20個ぐらい動きのパターンを作ってみて、これは駄目だと思ったものから消去法で潰していく。『グラディウス』の制作期間はほぼ1年でしたが、その間ずっと試しては過去の繰り返しでしたね。

あと「グラディウス」の狙いとしてあったのは、それまでゲームでは表現できなかったことをやってみたい、というのがありました。今で言う「世界観」の部分ですね。独特の世界観があったことが、『グラディウス』の特徴になっている部分だと思います。



町口浩康 (まちぐち ひろやす)
1960年生まれ。83年(オース)株入社。23歳で
「グラディウス」開発部チームリーダーに
現在、AM機器事業本部、G&D事業部部長

ちょうど制作時期に合わせて「バブルシステム」(注1)というコナミ初の16ビットの基板が完成して、処理能力と表示能力が格段にアップしたんです。今では家庭用ハードに128ビットCPUが乗ろうとしてますが、当時の16ビットといえばかなり能力が高かったんです。それで、今まで表現できなかったことができるようになる、ということとで色々欲求が湧いてきましたね。ステージによってガラリとイメージが変わるのも、「いろんな世界を設けたい」という欲求から生まれたものなんです。ですから『グラディウス』は、そうした表現が先にあって、

ゲーム性は後から付いてきたという作品なんです。

ゲーム世界を表現する上で、SF映画などには非常に影響を受けましたね。当時、人気映画だった『スター・ウォーズ』、それに『レンズマン』(注2)ですね(笑)。チーム内で「どんなシューティングゲームを作ろう」と考えていた時に、ちょうど『レンズマン』が公開されました。チーム全員で観に行っただけですよ。その時のインパクトは強烈でしたね。ストーリーではなく、プラズマなどの視覚表現の部分がとても印象的だったんです。で、帰った後で色々話し合う内に「あのプラズマみたいな

表現をゲームに出そう」ということになって、それが武器であるレーザーになったわけですね。

苦労した点は多々ありますが、やはり容量による制限です。ね。メモリ容量は当時としては多かったですけど、やはり足りなかった。自機がやられると、数画面ほど戻されますよね。実はあれは企画の仕様ではなかったんです。3画面単位で次の背景のデータを転送しているんですが、転送の途中の段階で終わっちゃうから、その転送時間を確保するために3画面前に戻しているんです。容量の関係でそうせざるを得なかったんですが、結果としてそれが復活パターン作りなどの面白さにつながったのは幸運でしたね。

後はやはりパワーアップゲージですね。これが一番大変でした。スピードアップアイテムやミサイルといった、個々のアイテムを拾うシステムも試したんですが、どうも納得がいかない。やっぱりプレイヤーが自由に選択できるようにしたかった。取る取らないとい



レーザーの軌跡が美しい「グラディウス」。

う選択じゃなくて、細かいコンディションセットアップができるような。とりあえずパワーアップアイテムを貯めよう、という話になったんですが、その後どうやって選択させれば良いのか非常に悩みました。

そこで閃いたのが、当時のパソコンのファンクションキーですね。あの配列や機能をイメージして作ったのが、パワーアップゲージです。その後で作ったのがパワーアップボタン。当時は3つボタンのパネルってほとんどなかった。そこで2つボタンのバージョンも作ったんですが、やはりいまいち面白くない。ロケテストの反

注1：バブルシステム……ROM交換が可能な「システム基板」の一種で、「バブルカセット」と呼ばれる磁気バブルメモリにデータを蓄え、システム基板上にあるRAMへデータ転送する仕組みになっている。ちなみに「バブルシステム」を立ち上げた時に流れる曲が素晴らしい。

注2：レンズマン……'84年に公開された『SF新世紀 レンズマン』。作画にCGを用いたことで話題となった。元々はE.E.スミス著の「レンズマン」シリーズをアニメ化したもの。

応なども考えて、最終的に3つボタンにしました。

『グラディウス』が成功したのは、チーム全員が様々なアイディアを持ち寄って議論して、チーム全体の意志で作りに上げたところにあると思いますね。あとは、3つボタンの例にもあるように、外部からの意見をあまり気にせず、強引に押し進めたことですかね(笑)。もちろんそれは、面白いという自信があったからですが。

アーケードゲームを取り巻く状況の変化

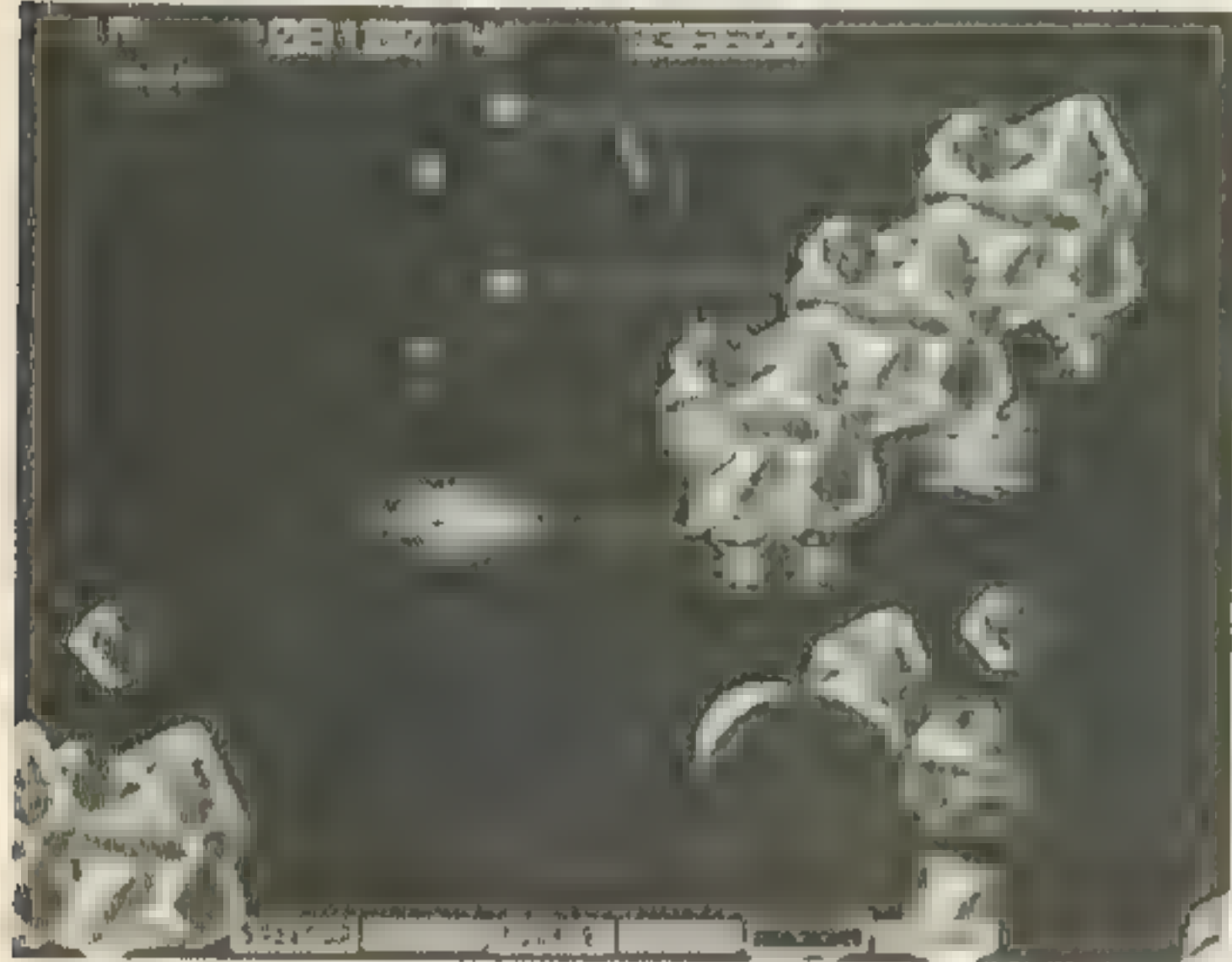
アーケードゲームには2つの評価があつて、いわゆるインカムというシビアな評価と、プレイヤーの評価ですね。この2つの評価に時としてギャップが生まれたりもするんです。特に最近顕著ですね。

アーケードゲームには色々な側面があつて、インカムが悪くてもプレイヤーを呼び込む商品があつたり、人気があるけど回転が悪いのでインカムが悪いものもある。『グラディウス』は人気はあつた

んですが、回転が悪くてインカムが悪かった。それでも1日平均で1万から8千円ぐらい稼いでました。

作っている我々もそうだったんですが、以前は「上手になればなるほど、長く遊べるゲーム」が良かったんです。でも今はそれだと厳しいですからね。ですから、長く遊べるゲームはコンシューマで遊んでもらえればいいのかなとも思います。

ただ、やはりアーケードゲーム好きのお客さんにはゲームセンターに帰って来て頂きたいですから、多少売上げが落ちてても、回転が悪くても、長く遊べるゲームが



機体セレクトなどの新要素が盛り込まれた「グラディウスII」。

必要だと思ったんです。それが『グラディウスVI』を制作するきっかけでもあったんですけれど。

最近では『DDR』などの影響で、ゲームセンターでもライトユーザーが主流になってきている。ライトユーザー、つまり、あまりゲームを知らないお客さんがゲームをしに来ているわけです。そうした状況を把握してないと、せっかく良いゲームであっても、面白さを理解する前にやめちゃうということになりますよね。そこが今一番アーケードで考えなければならぬ部分でしょうね。

アイディアの積み重ねがやがてゲームとなる

今現在、関わっているゲームは……事業部内でやってるものは全部関わっていると言えれば関わっているんですが。どれもなかなか難産ですね(笑)。手放して放っておけるものはなかなかなくて。『サイレントスコープ』も、プロデューサーという立場で関わっています。別に企画マンがいますので、若干の方向修正を加えるといった

感じですよ。

『サイレントスコープ』の開発経緯ですが、他のゲームなどでもそうなんですけれど、非常に突発的なんですよ。ゲームボーイカラーなどの携帯ゲーム機を見て、「こんな小型モニターを埋め込んだゲームはどうだろう」という突発的なアイディアが出たんです。一旦アイディアが出れば、後はとにかく作る。ゲーム作りって、閃きと勢いが実は大事なんです。良いアイディアが出れば、他に作っているゲームを途中で投げ出して、それを作る場合もあります。「思いついたら早い者勝ちだ」という感じですよ。『サイレントスコープ』は、ちょうどラインも空いていましたので、一気に作り始めました。

『グラディウス』もそうでしたが、作り始めてチーム内で色々話をする内に、アイディアが次々と浮かんでくるんですよ。最初の大きなアイディアに続けと、どんどん小さなアイディアが出てくる。そうしたアイディアの積み重ねが、最終的にゲームとして形にな

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

近藤敏信さん。『ときどきポヤッチオ』の推定販売本数が■得できない、本当に良いゲームなのに。とりあえず次回作に期待。(千葉県 のべかずき)



るわけです。

長い間ずっとゲームを作り続けてきた訳ですけど、ゲーム制作の上で大きく変わったのは、作る手法ですよ。我々がデザイナーをしていた当時は、枘目の上にマーカでキャラクターを描いていたんですが、今はポリゴンですからね。すごい変化ですよ。

立場上の考え方の変化ですが、今まではどちらかというと制作費のことなんか気にせず、作りたいゲームを作ろうという思いが強かったのですが、それが変わりました。また、昔はプレイヤーのことが見てなかったんですが、やはり我々の本来のお客さんは店を経

営されているオペレーターさんなんだと思うようになったことですね。まずオペレーターさんに喜んでいただけないと、プレイヤーにも伝わらないですからね。そうした作品と商品のバランスを考えるようになった、というのが個人的に一番大きな変化ですね。

昔から変わらないのは「技術じやなくて企画が大事」ということです。どれだけハードがハイスペックになっても、大切なのはビジュアルじゃなくて中身、企画なんですよ。あとはその企画にどれだけ新規性があるのか、ということですね。ユーザーが楽しめるかどうか、新しい遊びなのかどうかを

模索するのがゲーム作り、という考え方は変わってないと思います。

今も昔も、斬新なアイデアが一つでもあるゲームは、それはきつと面白いものなんです。ゲーム作りの大半は、最初のアイデアをいかに実現するか、なんです。『グラディウス』のパワーアップゲージも、『サイレントスコープ』の大小モニターも、すべてはまずアイデアありきです。

いつも企画の人間に言っているのは、「ハードだとかソフトだとか、コストだとかいった制限はすべて捨てろ。何を作りたいのか、何で遊ばせたいのかだけ考えろ」ということです。まずアイデアを閃いて、そこから実作業のことを考えればいいんです。

これからゲームを作る人にも、そうした自由な発想とアイデアを大切にしてもらいたいですね。

(談)

サイレントスコープ

町口氏の最新プロデュース作。これまでのガンシューティングとは一線を画した、「狙撃」がテーマの作品。スコープを覗いて敵をじっくり狙い撃つ際の緊張感がたまらない。

コナミといえば今は「ビーマニ」シリーズが好調だが、そうした一方で『サイレントスコープ』のような意欲作を発表するところが何とも心憎い。

「ゲームの面白さの根源である緊張感と爽快感、開放感を表現できたと思います。ぜひプレイしてみてください」(町口氏・談)



静かなる銃撃戦が熱い『サイレントスコープ』。

平均台を一輪車で進む時の感じが理想

テレビゲーム黎明期からハードの性能向上と共に進化してきたドライブゲーム。このジャンルが目指すものは？

業務用ドライブゲームを振り返ると、ナムコが果たしてきた役割は大きいように思います。エレメカ時代からF1を模した疑似3Dのドライブゲームを作ったり、他社が見下ろし型のドライブゲームを作っていた頃『ラリーX』なんてゲームを作っていましたね。『ポールポジション』でラスタースクロール技術を使って3D視点を実現したのも、『ファイナルラッパ』で通信対戦機能をつけたのも、『ウイニングラン』で本格的な3Dポリゴン時代の幕を開けたのも、みんなナムコでした。特に『ウイニングラン』の功績は大きいです。ドライブゲームの流れを3Dに変えましたからね。

もちろんセガにも『ハンゲオン』『アウトラン』という名作があり、一世を風靡しました。『アウトラン』はユーザーとして、番遊び込んだドライブゲームじゃないかなあ。ギアガチャ（注）とかね。ナムコがシステム面で頑張っていた一方で、セガには派手なイメージがありました。かたやF1のようなポリゴンモデルを作っていた一方で、『アウトラン』ではカーステレオからBGMを流しながら、女の子を横に乗せてフーラーを走らせていたわけですから。

その後、自分でもゲーム制作に係わるようになり、ナムコに入社して携わったプロジェクトが『リッジレーサー』でした。これは現場主導で作っていったゲームだったんです。当時『シムドライブ』という、ユーノス・ロードスターでヨーロッパ風の道路を走る、シミュレーター指向のゲームがありました。次回作もその流れで進んでいたんですが、現場としてはみんな車好きだから、それだけでは満足できない部分があったんです。それで現場のスタッフでアイデア出しをして、夜の高速道路など、車好きが喜ぶシチュエーションをどんどん盛り込んでいったんです。

ただ、当時私の中で「明るくて楽しくなければナムコゲームじゃない」というこだわりもあったので、そこからあまり逸脱しないように、画面のデザインには気を使いました。車などには原色系のカラーを使って、コースも峠道の連続だけでなく、海岸沿いや市街地など、何かがあって開けて、というリズム感を大切に。番外せなれと思っただけのはトンネルですね。子供が一番喜ぶものってトンネルと橋じゃないですか。それにトンネルを出たら次にどんな風景があっても不自然じゃない。本当は変なんです。サーキット

ギアガチャ：『アウトラン』のハイテクの一つ。ギアをハイ、ロー、ハイと入れるとタイヤからスモークが出て、ダートでもスピードが落ちなくなり、タイムを上げることができる（時間制限あり）。これをスタートでも使うと、さらに速く走ることができた。

ルなドット打ちのツールを使いました。いくら3Dポリゴンといっても、テクスチャは全部2Dですからね。一つドット絵で塗っていくしかない。それにリアルタイムCGといっても、そのままでは絵が安っぽいんですよ。それをごまかすために、陰影の部分を強調する絵を作って、ポリゴンに張り付けたりしました。なにしろ制作スタッフの数が少なかったから、私にとっては本当に大作でした。

また『リッジレーサー』には、あえて視点切り替え機能をつけませんでした。視点が切り替わって格段に面白さが増すのなら、つけたでしょうが、そういうわけでもない。むしろつけることで玩具っぽくなるのを懸念しました。『リッジレーサー』はゲームらしさを狙いながら、一方であまりゲームっぽく思われたくもなかった。矛盾しているんですが、3分間くらいの遊んだ中では、すごくリアルなものを遊んだという、後味を残したかったんですね。

その後セガに移って『セガラリー

1』『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』『セガラリー2』とドライブレゲームのディレクションをしてきたんですが……次はどうしようかな、というのが本音です。結局は家庭用にしても業務用にしても、ドライブレゲームで使える情報装置って、ブラウン管とハンドルとスピーカーしかないんですよ。補助的なものですからね。でも実際に人が車を運転している時に得られる情報って、それ以外にも沢山あります。だから車の挙動をリアルにしたり、パラメーターを複雑にすると、プレイヤーが得られる情報が少なすぎるので、かえってゲームが難しくなってしまうんですよ。

特に出しにくいのが恐怖感です。車を運転していて、3分間で10回以上ぶつけてしまう人って、そうはいないと思います。でもゲームではいくらリアルなものでも、簡単にコースアウトしてしまうんですね。ぶつけてしまうことへの恐怖感がない。私の持論では、それではダメだと思うんですよ。同様

にシミュレーターが難しいとされている人も多いですが、それはおかしいんです。ゲームのインターフェイスを使つてリアルなものを作ろうと思つても、アウトブットが限られているから、ただ難しいだけになつてゐるんだと思います。

それで、最近のかえつてデフォルメしたような走行性能の方がいいのかな、と思うようにもなりました。実は『セガラリー』『ツーリングカー1』と『セガラリー2』では、プロクラムの方向性をがらつと変えたんです。体に重力を感じる部分などは、まだゲームでは再現しきれないと割り切つて、変に走行性能を突き詰めるよりも、ラリーカーに乗っているような迫力や、気持ちよさだけを追求して作った方がいいんじゃないか。運転がある程度未熟な人でも、プロ並みの運転や景色が楽しめないと、面白くないんじゃないかと。

平均台の上を一輪車で進んでいく競技がありますね。まるで自分の体の一部のように、一輪車を操っている。私が今後作りたいドライブレゲームも、そういうものなん

です。自動車って1トンくらいあるのに、駐車場です止める人っていますよね。工事現場などではパワーショベルで地面に字を書いたり、卵を割れないようにショベルで摘んだりする人もいます。こうした機械を自分の手足の延長線上のように操る感覚って、今のドライブレゲームにはあまりにも希薄じゃないですか。でも、本当はそこを追求していかなくちゃいけない。それは走行性能をリアルにすることとは、また別のリアルです。

本当は画面とハンドルとスピーカー以外の、インターフェースの向上があればいいんですけどね。それができたとき、ドライブレゲームも、もう一つ進化するんだと思います。それまでは、頭の中のリアルを追求したい。その意味では昔に比べてハードの表現能力も増して、できることも増えていますよ。ドライブレゲームでもリアルな走り、ム々より、車の車体に外からの写り込みが入った途端にプレイヤーの感情移入度が増した。結構そんなもんじゃないかなあ。(談)

テレビゲーム

故知新

ナムコ小沢純子インタビュー

ZUNKOの冒険／ 四音の魔術師大いに語る

「80年代の黄金期に続々とリリースされたナムコのアーケードゲーム、そのスタッフフロールには判で押したように「ZUNKO」のクレジットがあった。ゲーム批評、ZUNKOサウンドに迫る。

ニヤムコのワッペンで ナムコに入社しました

ゲームフリークの攻略本スタイルをベースに「ミュージックマガジン」OR「レコードコレクターズ」をお手本として創刊された「ヒップンサーパー」誌を経て、「ロッキング・オン」のテイストを参考にした「ハイパープレイステーション」誌の発刊に到り、ミュージシャンへのインタビューを模した「ゲームクリエイターインタビュー」という手法はたしかにゲーム誌に定着した

しかしその対象となるのは、これまた当然のようにプロモーションに都合のいい作家先生ばかりであった。ビーブ音やPSG音源を用いSEを含め四音という制限のなかでサウンドを作っていたクリエイターたちは「CD時代のインタビュー」に取り上げられる機会を逃しつづけてきたままだったのである。ナムコの小沢純子もまた、そのひとりだ。『ギャプラス』から『風のクロノア』に到るまで、小沢が「ゲームの音作り」という仕事を見失ったことなど一度もない。「いい曲を作るだけじゃだめ」と語るその姿勢は、小沢がナムコ

に入社して以来、ずうっと背筋が伸びたままにちがいないのだ。

「ピアノは3歳ごろから弾いてました。大学も音大、ピアノ科の専攻で、私がナムコに入ったのは、別にビデオゲームの音を作ろうと思ったからではないんです。そもそもナムコの名前を知ったのはマイクロマウス大会（注）でしたし（笑）。それでマッピートかニヤムコのファンになって、就職面接にもニヤムコのワッペンを付けていったんですけど……スーツに（笑）。それが面接の方に気に入ってもら

えたらしくて、入社できました。あと、バンド。私はジャズとかフュージョンが好きで、そのテのバンドを高校の時代以来ずっとやってたんですけど、面接官をやったとしたデザイン部署の方がそれを聞いて『そうか、ちょうどウチのバンドのキーボードを探してたんだ』とおっしゃって。あやうくデザインに入れられるところだったんですよ！ 仕事がいやというわけじゃなくて、私はぶきつちよですからね、ひやひやしましたよ。ゲームの音楽を作る仕事があるとは、そのとき初めて知りました」

© (株) ナムコ

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

すみません。貴誌で勉強しているくらいですから、わかりません。実際、クリエイターの名前や会社名で買ったりすることはありませんので（反省）。(千葉県 由希)

あまりゲーム音楽に こだわってなかったんです

「初期のゲーム音楽はプログラマーが作っていたんですね。ドレミで入力するのではなく、周波数をういんういんういとやるような。『ギャラクシアン』も『ひうひうひうびよよよん』とか。『パックマン』もそうですよね、ああいう作曲はなかなか……楽譜には書けない。私が入社したときにはドレミが鳴って、発音数も八音に増えていましたが、その前に三音と

いう時代がありましたから。でもね、ナムコは画期的だったんですよ、他社が矩形波や三角波、ホワイトノイズしか使っていなかったときに、任意波形と言って自分でシンセサイズした波形を出せるようになったので。最初はこういう波形が気持ちいいかなんて全然わからなかったです。試行錯誤ですよ。とにかく一周期の波形をいっぱい打ち込んで聴いてみることから始まって。会社に百万円くらいするアナログシンセがあったんですよ、それを使って自分で作って

オシロスコープを見て『こういう波形か……』と確認して、いまはもう、この音は鋸波形かな? とわかるようになりましたけどね。

音の使い方も個性がありますよね。当時ナムコと一緒にサウンドの仕事をしていた中潟さん(※現KAZe株式会社開発室長の中潟憲雄氏。ナムコ時代に『源平討魔伝』の音楽などを担当)は、単音で聴くときったない波形を使うんですよ。なんでこんな汚い音、というのを『いい音だね。ちょうどいい』と言って私のところから持っていく。私はボツ波形のつもりになっていたので『いいよ』って言ってあげるんですけど、彼はそれを入れることによって強烈なインパクトを出すんですよ。私はどうしても単音で聴いてきれいだなという音を使っちゃうから、全体がのっぺりしがちなんです。全部がきれいだ、個性が出なくなるんです。

会社に入ってからではプログラムも勉強して、サウンドドライバを作れるようになりました。そのほうが自分の望む表現ができるし、半

年で最初のドライバを作ったのかな、それは業務用の『ドルアーガの塔』だったんですけど、最初はコインを1枚投入する毎に『ちゃらんちゃらん』と鳴らしていたんですけど、まどろっこしかったんで、連続投入した場合は(コイン投入の度に前の音をキャンセルして)『ちゃんちゃらんちゃらん』(※3回連続投入した場合)と鳴るように変えたんです。それも自分で作ったドライバだからすぐにできたんですね。隣にプログラマーがいて、わからなかったらすぐに聞ける環境だったから助かりました(笑)――

小沢のデビュー作は『ギャラス』。『ギャラクシアン』の後継機種である縦スクロールのシューティングゲームだ。小沢は突如として逆スクロールを始めるこのゲームの四面に、デイミニッシュコード調に半音の上下動を繰り返すBGMを当てはめた。それはまさに敵の『逆襲』を感じさせる、楽曲を利用した演出の先駆けであったと言えるだろう。



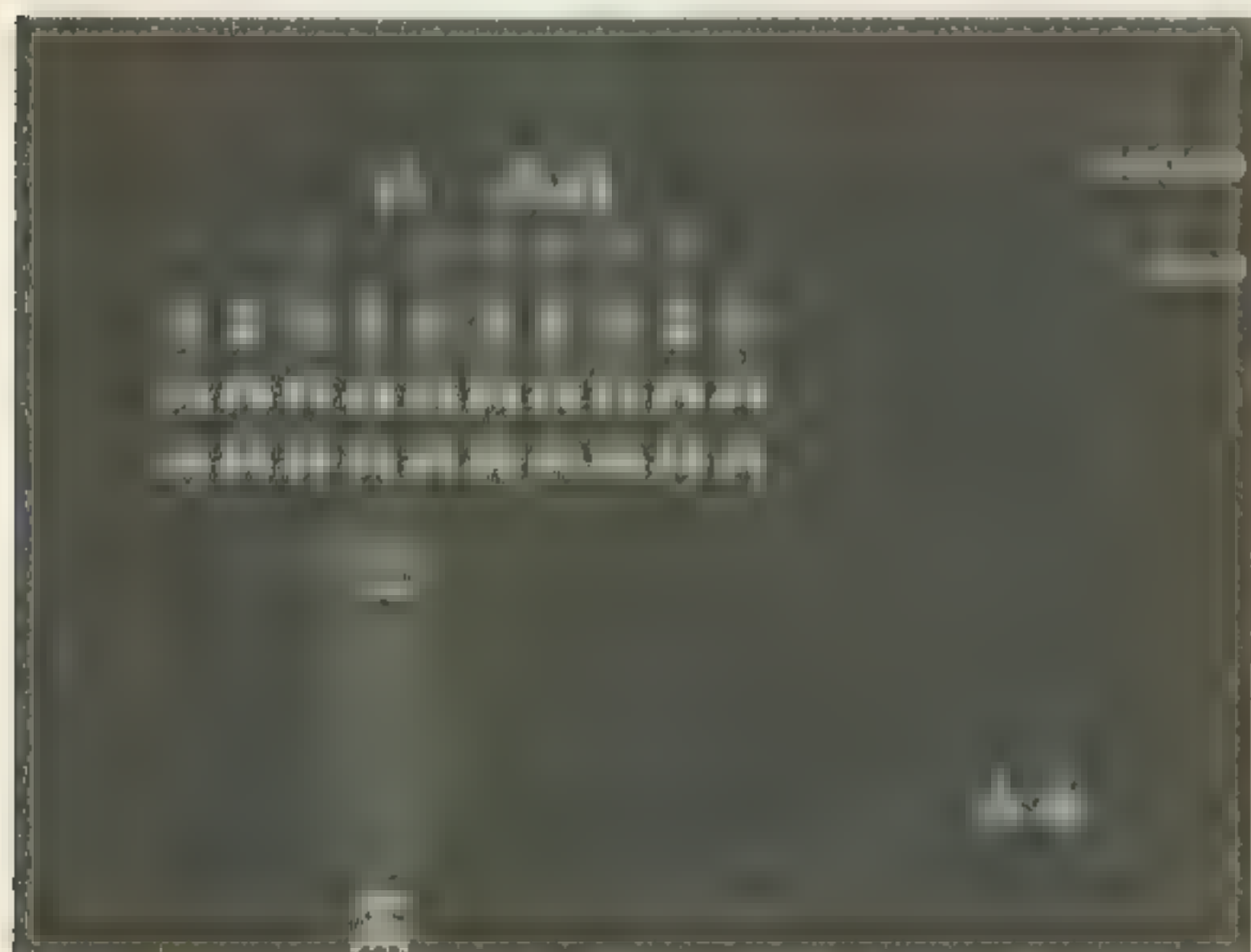
小沢純子

ナムコCS開発部係長 武蔵野音楽大学卒業後1983年ナムコ入社 以後業務用 家庭用のサウンドを担当し、多数のゲーム開発に携わる。代表作『ギャラス』『ドルアーガの塔』『トイポップ』『ディグダグII』『オカメキ』『風のクロノア』など。ZUNKOのクレジットでも有名。

「それが珍しかったのかどうか。あまりゲーム音楽だからとかこだわってなかったの、珍しいですねと言われても『そうだったんですか』という感じなんですよ(笑)。自分でそうしたかったからやったのよ、という感じなので。思いつくままに。逆スクロールにするところまでは企画の人が決めました。ああいう曲にしたのは私のアイデアです。あのときはそうとう自由に作ってましたね。というか、単に私が新人だったので企画者の言うことを聞かないで作ってただけなのかも(笑)。

でも勝手にやってるって言うても、私は企画書を見てそれにいちばん合うのはなんだろうと考えて絞り出しているわけで(笑)。企画書とか絵とかを見て、イメージを膨らませてね。時代は新しいのか古いのか、そこは地球なのか異世界なのかとか、まず自分なりに世界観をイメージして。季節を考えたとか、時間だったら朝かな夜かなとか。『ドルアーガ』のときは外れましたけどね。最初はドルアーガの絵を見て怖そうなやつ

だなと思ったんですけど、実際のゲーム画面ではくるくる回っていて、軽いやつに思えたんですよ。それで『こいつは強そうに見えて実は気の弱いやつなんだ』と解釈しまして、オズの魔法使いみたいなの。ゲームデザインを担当された遠藤雅伸さんは『オズの魔法使い』のファンで、この頃はみんな『ウイザードリィ』やってたんですけど、『オズの魔法使い』の登場人物の名前を入れて遊んだりしていたので、私は「あ、そうだったのか」と勝手に納得しちゃって。いまはイシターのテーマって言われている、一個手前の面のキラキラし



絵と音とゲームが融合「ギャプラス」(写真はPS版)

た曲をドルアーガのテーマにしてしまったんですよ。当然のごとく「何これ? 没!」と言われましてね」

まさに「ドラクエ」に先駆けて「面に曲を付ける」行為をしていたわけである。しかし「ドラクエ」以降、そしてCD化されて以降のゲームのサウンドは、安易に楽曲を流すだけで事足りりとしているものが多い。そもそもゲームはプレイヤーの操作あつて成立するもの、様々なレスポンスを考慮に入れた設計されるべきではないのか。

「ドルアーガ」は特にそうなんですけど、BGMだけ作ってるんじゃないで、コインを入れたあとスタートボタンを押して、ゲームがスタートして次の面に行くと流れ、ゲームをやっているときのノリを大事にしようと思っていたんです。ウチの会社は外注で作曲家を雇うということをはほとんどしないですよ。それはサウンドでゲームの流れを演出しようという気持ちが強いからなんだと思うんです。隣にプログラマーが座っていて、常にゲームがあると

いう環境だからそういう作り方ができる。あ、スライム跳んだね、じゃあ跳んだときの音はこうしようか、と。本当にいい曲を作れる人が、只々いい曲を作っただけではだめだと思うんです。その人がそのゲームを好きになつてくれて、たくさん遊んでから作ってくれば、もちろんいいんでしょうけど、質を追求して、サウンドチームが楽曲とSEの分業になるのもわかるんですが……。いい曲ならばゲームの音としていいものかというそれはちがいますから。あと、自分でもよく注意するんですけど、効果音が入ったうえで初めて全体の音が完成するから、曲だけで完成度が高いと失敗することもあるんです。そのバランスがすごく難しい。かえってBGMはのっぺりと作ったほうが、すぐよくなくなるときもあります」

「四音は俳句だね」に 我が意を得た!

昔といまの両方を知る小沢にとって、ゲーム音楽はどう定義づけられているのだろうか。



『風のクロノア』ではPS版だけでなくWS版の音楽も担当した。
「ブアな環境で音楽を作るのも結構楽しくて好きなんです」

「よく映画音楽と比較されるじゃないですか、ゲーム音楽の未来って。映画の場合は与えられるものを受け止めればいいんだけど、ゲームは体を動かさなければいけないじゃないですか、そこがちがうところだと思っていて。映画では、見終わったときにどこにどんなSEが使われていたのかわからないくらい自然な音がいいとされているんですけど——全然合わない唄が最後にメインテーマで流れたりしますけどね（笑）、

ゲームの場合はプレイヤーがアクションを起こすわけだから、浮き上がってでも訴えるものがないといけないな、と感じるんです。今後は媒体がDVDになるということでサウンドの研究もして、聴き手の場所によって聴こえ方が全く変わってしまったとか、耳の形の違いでもって、みんなちがう方に向けて音に反応してたりしますからね、もうちよつと研究が進まないといけないと思うんですけど。

でも、音づくりそのものは簡単になつてますね。パソコンを知らなくてもシンセとシーケンサーさえ使えば大丈夫だから。そのせいからか、最近はCDのゲームのほうが人気あるんですよ、サウンド担当者の募集なんか見ても。「プレイステーションやりますー……え？ スワンですか!?」

って言われちゃう（笑）。でも、やっぱり四音には四音なりの魅力があると思うんです。なんでもできるなかで表現しなさいというのと、四音だけで表現しなさいというのでは……いい曲は四音でもいい曲なわけで。同僚が『四音で作るのは俳句みたいだね』って言ったんですけど、まさにそうだなと思って。五七五で作るから劣っているのかというと全然そうではないですよ、俳句の世界でもありますよね、同じように四音の曲にだって世界を感じさせるものはある、そこをみんなが膨らませて感じてくれればいいと思うんです」

新旧差を超えた個性の自負

最後に、いわゆる音ゲーについてどう思うかを訊ねた。
「いいな、と思ったのは『パラッパラー』ですね。ゲームもおもしろかったけど、あらかじめ3つの曲を同時に再生して、演奏の上手下手によってそれを切り替えていくというアイデアに感心しました。自分もこの技術は使っ

ていますが、やられたって思いました。

新しい世代の人に負けないように何かしているか、聞かれるけど、別に何もしていないんですね、これが。常に新しい人は出てくるし、ゲーム音楽も新しいセンスが必要です。だからいつも『負けちゃってもいいの』って答えます。」

そう思える裏には、新旧差を超えた個性への自負があるようだ。「『風のクロノア』のサウンドは何人かで作っているんですけど、ゲームをプレイした人が、小沢さんが入っているのかと思ってスタッフロールを見たらやっぱりあった、なんていう書き込みをネットですべて。で、その人は本当に私のやっける曲を当てていたんですよ。これが合ってたから『何言ってるやんでえ』ということになるんですけどね。私の作っているこの音が懐かしいとか言われて。ばれちゃうんですね。だから……結局変わってないんです。芸風は変わらない。小沢節は小沢節というか（笑）」

（聞き手・構成／後藤勝）

手触り感覚に満ちている任天堂サウンドの秘密

ハードが進化する一方でサウンド面の進化がおろそかにはなっていないだろうか。

「体感する音楽」の魅力を任天堂ゲームで振り返る。

体感する音楽の楽しさが減っている昨今

ゲーム音楽はグラフィック同様、ハードの進化によって大きな進歩を遂げてきた。にもかかわらず、その質は上がるどころか下がっている気がする。

ファミコン時代のPSG音源から、FM音源を経て、スーパーファミコンのPCM音源では、自然界の音を直接取り込んで再現できるようにになった。『弟切草』で鳴った稲妻に驚いた人も多いのではないだろうか。そしてPS、SSの登場でCD-ROMの生音が使えるようになると、一般のアーティストが音楽制作に加わる例も格段に増えた。

だが、その一方で「インタラク

ティブなサウンド」……『ギャブラス』で敵が逆スクロールで攻撃してくる際の「ドンデンドンデン……」という半音の連続や、『ドラクエ』でダンジョンを降りていくに従って、オクターブが下がっていくBGM、「オトッキー」のシューティングをしながら即興



BGMに合わせてAボタンを押しませんでしたか？

音楽を演奏していく楽しさ……こうしたゲーム性と結びついた音楽の演出は、逆に薄まってははいないだろうか。ゲームと音の融合は、なにも「音ゲー」の専売特許ではないのに。

こうした中で、一貫して「体感

する音楽」を守り通しているのが、任天堂のサウンド制作だ。

ファミコンの『スーパーマリオ1』冒頭のBGMを覚えているだろうか。「チャチャッチャッチャチャッチャッウー」という、あのフレーズだ。この「ウー」という部分、改めてファミコンを遊んで聞き直してみると、確かにメロディの裏でリズムを刻んでいるものの、実はそれほど大きな音ではない。むしろユーザーがそのタイミングに合わせてAボタンを

押し、「トゥイーーン」とジャンプ音をさせていた、そのイメージ音であることに気づかされる。この、思わずAボタンを押させてしまう音楽の作り方、ここにゲーム音楽の本質が隠されているのではないだろうか。

この「体感する音楽」はN64で弱まるどころか、むしろ強まっている。『スーパーマリオ64』冒頭、3Dスティックでマリオの鼻を引っ張ったり、顔をゆがませたり、ぐりぐりと悪戯できるデモがある。この時、マリオの顔だけでなく、音楽にも注目して欲しい。映像同様、音楽も楽しげだ。

音楽だって触ったりっねったりできる？

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』 近藤浩治氏に聞くゲーム音楽一問一答

Q1 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の音楽コンセプトと苦心された点を教えて下さい。

A1 …『今回のゼルダ』のタイトルにオカリナという言葉が入ったときに、オカリナのメロディを一本の幹として音楽を構成しようと思いました。

オカリナの音程を5音としたことで、覚えやすいように3音の繰り返しにしたり、それをモチーフとして関連させた場面のBGMを作る、ボレロ、セレナーデなどのジャンルに沿った曲を作る等、たくさんメロディをわかりやすく、また同じような物にならないよう区別させるのに苦労しました。

Q2 …ゲーム音楽の現状についてお感じになられていることは、またそれが『ゼルダ』でどう生かされているか、教えて下さい。

A2 …ゲーム音楽は他のジャンル

ルの音楽と違い、ゲームをより楽しんでもらうためのBGMという役割に加え、インタラクティブなことができるといった点が特徴だと思います。簡単な例で言えば、残りタイムが少なくなったりときに音楽のテンポを速くするといったようなことです。

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』では、一番中心となるハイラル平原の曲で、1曲の中の構成が、プレイする度に違った展開になるようにしました。またその1曲の中でリンク（プレイヤー）が立ち止まっている時にはゆっくりとした曲調に変わり、敵が近づいた時には緊張感のある曲調に変わります。プレイ時間も長くなるので、いかに飽きが来ず楽しめるか、またゲームに合わせて変化する音楽を考えました。

これからも、そのゲームに合わせたインタラクティブな音楽のアイディアを考えていきたいと思っています。



オカリナで「笑点」のテーマも吹けるとか

に至っては、この仕掛けがさらに顕著だ。このゲーム、タイトルに「時のオカリナ」と入っているだけあって、ゲームの半分くらいは音楽ネタではないかと思われるくらい、音楽を使った遊びの仕掛けにあふれている。ゲーム中のオカリナで演奏できる、5音で構成される短いフレーズの曲目。これらは大仰になることなく、プレイヤーを優しくゼルダの世界に誘う。

さらに、BGMに引かれて進んでいくと迷路を突破できたり、ダンジョンの中でかすかに聞こえてくる音楽に引かれて進んでいくと秘密の通路が見つかったり、お姫

様を抱えて放り投げたときに発する悲鳴がとても可愛らしかったり、そもそもオカリナで音楽を演奏すること自体が楽しかったりと、『ゼルダの伝説』の音楽は、手触り感覚に満ちている。映像と同じように、音楽だって触ったりつねったりできるはずなのだ。

私たちは音楽というと、学校教育の影響からか、つい五線譜を思い浮かべてしまう。無意識のうちに音符が左から右に、上から下に流れていくものだと思いこんでしまう。

だけど、思いを手紙に記した時に、さまざまな気持ちが出るのとこぼれ落ちることがあるのと同じように、五線譜にかけない音、体感する音の方が重要だったりすることが多い。任天堂のゲームを遊ぶと、そう感じるのだ。（編集者）

テレビゲーム

故知新

カプコン稲船敬二インタビュー

今後も子供たちにも楽しんでももらえるようなゲームを作っていきたいです。

「このたびファミコン版『ロックマン』シリーズがプレイステーションにて発売されるという。今なぜ『ロックマン』なのか？ プロデューサーの稲船氏に、自身のゲーム観なども併せて聞いてみた。

子供たちが簡単に遊べる それが重要なんです

まず、ファミコン版の『ロックマン』をプレイステーションに移植した経緯について話します。二年前に『ロックマン』発売十周年を記念して、イベントを開いたんです。そこでファミコン版の『ロックマン』を展示したんですが、それが予想以上に好評だったんですね。『ロックマン』の1が出た頃にはまだ生まれていないような子供たちが、一生懸命プレイしていたんです。彼らにとっては新作だったんでしょうね。それで、

「ゲームの面白さというものは、変わらないんじゃないか」と思ってたわけです。グラフィックなどは大幅に見劣りしますが、面白さの部分は大きく変わらないんじゃないかと。それを感じた時に「昔の『ロックマン』を現行ハードで動かしたい」と考えたわけです。ですからPS版は、以前にシリーズをプレイされていたゲームファンと、まったく『ロックマン』を遊んだことのない子供たちの両方をターゲットにしています。最近のアクションゲームは3Dのものが多いですが、3Dになるとどうしても複雑になるんです



今見ると実にシンプルなFC版『ロックマン』(写真は「3」)。

ね。そうすると小学校中学年ぐらいにならないと遊べない。それ以下の子供たちには厳しいんです。それに比べ『ロックマン』シリーズは2Dですし、基本的にジャンプとショットとレバー左右だけで遊べるゲームですから、適当にやっても先に進めるんですね。そうした「子供たちが簡単に出来る」という部分が実は重要なんじゃないかと考えています。

アクションゲームには 今後もこだわっていきたい

個人的には、今後もアクションゲームを作り続けてたいですね。初めて本格的に遊んだテレビゲームが『スーパーマリオ』でしたし、初めて作ったゲームが『ロックマン』ですから、やはりアクションにはこだわっていきたいです。

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

名前まで知らないからなあ。「バストアムーブ」、「ABE A GOGO!」、一連の「ヤルドラ」シリーズ、「DDR」なんかを作った人に注目したい。(埼玉県 風俗批評)



しかし、昔のようにただ面白いアクションを作ればいい、という状況ではなくなってきたという事実です。今はゲームの容量が増えて、ゲーム性以外の部分で面白さを提供することが可能になりましたから。まあ、それは自然な流れなのかなあとも思うんですが、やはり昔からアクションゲームを作ってきた人間にとっては悲しいですね。ですから、過去のアクションゲームのテイストを残しつつ、今の時代にあった新しい作品を作っていかなければと考えています。まったく新しいゲームで遊んでるんだけど、ふと昔のゲームの面白さを思い出す、という感じ

の作品を目指したいですね。正直言うと、「アクションゲームなんて、もうダメだ」と真剣に思った時期があるんです。そんな時に僕を思いとどまらせてくれたのが、近所のガキ……いや子供たちです。ウチに小さい子供がいるんで、けっこう近くの子供たちが「『ロックマン』やらしてー！」って遊びにくるんです。そんな子供たちが、一生懸命プレイする姿を見て、「まだまだアクションゲームを作っていかなければ」という思いに駆られたんです。先に述べた十周年イベントでもそうでしたが、やはり実際に子供たちが楽しそうにプレイしているのを見ると、大変

励まされますね。彼らをガツカリさせないためにも、良いアクションゲームを作っていきたいです。

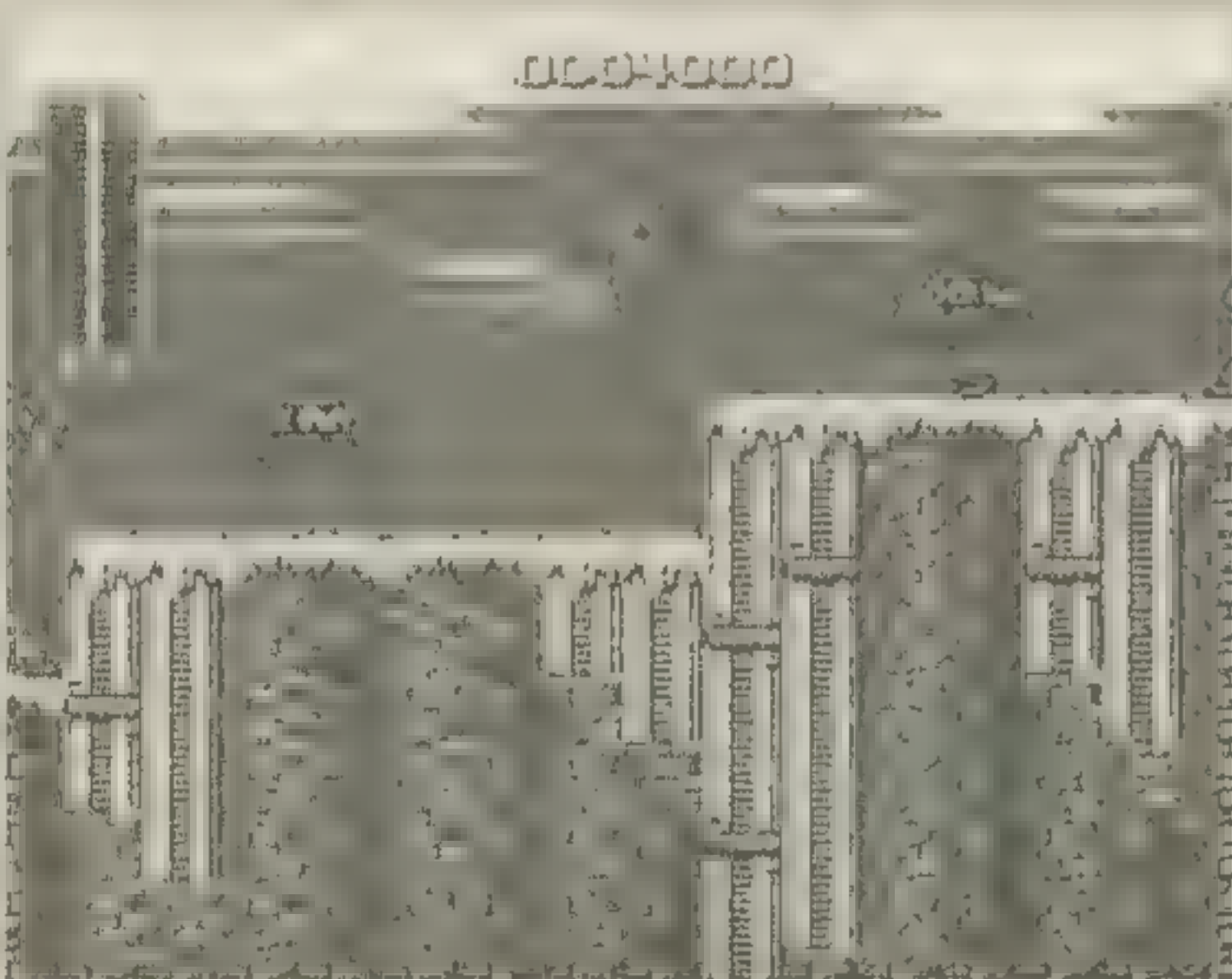
「カプコンという会社は幅広い層に向けてゲームを作ってるな」というイメージを持ってもらいたいんですね。そういう意味で、低年齢層向けのソフトって大事だと思うんです。やはり今後も子供たちに楽しんでもらえるようなゲームを作っていきたいですね。今現在『鬼武者』のプロデュースもやってますが、子供向けが出来てこそ大人向けも作れるかなと。三上(真司氏)「バイオ」シリーズのプロデュースもかつては「アラジン」とか作ってましたからね(笑)。

「いままで作った作品の中で、一番印象に残っているゲームはなんですか？」と聞かれれば、やはり「ロックマン」になるでしょうね。もう十年以上も作ってますから、「ロックマン」シリーズと共に成長してきたと言ってもいいでしょうね。今後も「ロックマン」と共に成長していきたいです(談)

PS版『ロックマン』シリーズ

'87年と'93年の間に発売されたファミコン版『ロックマン』シリーズ6作が、プレイステーションで発売される。第1作『ロックマン』の'99年8月5日発売を皮切りに順次リリース予定。

「ファミコン版の処理落ちやチャッキなどわざわざ忠実に再現しました(笑)。もちろん処理落ち・チャッキなしで遊ぶモードもあります。当初はシリーズ6本を1枚に入れる案もありましたが、『ロックマン2』だけを賣う、といった選択が出来たようにと単体で出すことにしました。また2800円という価格についてですが、1500円にするようなタイトルではないと思いますし、ベスト版と同じ価格が適切だと考えたからです(稲船氏・談)



プレイステーション版『ロックマン』の画面

「あくまでゲームとしての面白さにこだわりました」……『ちっぽけラルフ』に込められた制作者の思いとは

「2D横スクロールアクションのラストチャンスか!?」と言われた『ちっぽけラルフの大冒険』。この「温故知新」的な作品を制作した(株)ニユーに聞いた。

「ちっぽけラルフの大冒険（以下ラルフ）」は、昔ながらのジャンプアクションゲームを踏襲したシンプルな2Dの作品である。正直に言えば、やや時代遅れの感があるゲームだが、実際にプレイしてみると、細部にまで作り手のこだわりが感じられる実に小気味良い作品であった。「久しぶりに良質のジャンプアクションで遊んだな」という思いを抱かされた。

今回の特集のテーマ「温故知新」でもあるこの作品を制作した(株)ニユーの方々に話を伺った。

「ラルフ」の一番大きなコンセプトは「ちゃんとしたアクションゲームを作ろう」でした」と語るのは、「ラルフ」のゲームデザイン・メイングラフィックを担当した青柳龍太氏。

「ラルフ」の制作が始まったのは、91年なんです。当時、すでにジャンプアクションゲームのパワーが落ちてきていたんですが、そこであえてアクションゲームに挑戦したかったんです。2Dのアクションゲームが持っている良さを、思いっきり詰め込んだ作品にしようという意気込みでしたね。アクションゲームと一口に言っ

ても様々な種類がありますが、そうしたいろんなゲームの「あ、これは面白いな」と思った部分を集めた結果、「ラルフ」のゲームシステムが出来上がったんです。本当にいろんな作品に影響を受けているんですが、感覚的に近いのは「ワンダーボーイ」（注1）ですね。

ジャンプに慣性が利いている部分ですとか。他に「ラスタンサーガ」（注2）のように兜割りができたり。あとは「カルテット」（注3）に非常に影響を受けたんです。見た目には感じられないですが、スピーディーな展開や、パターン作りの美しさなど、非常に意識しま

した」

古くからのゲームマニアである青柳氏のアクションゲーム観が『ラルフ』には色濃く反映されているという。

青柳氏がアーケードでアクションゲームをプレイしていた時から、かなりの時が経過し、ユーザーのゲーム嗜好も大きく変わった。今の市場に合わせ、難易度を下げる措置などは取らなかったのかと尋ねると……。

「難易度に関してですが、アクションゲームって、もともと人を選んでしまう部分があると思うんです。誰でも遊べるようにしてし



左：青柳龍太氏、右：山木勝義氏

まうと、アクション本来のシビアナ面白さが存在しなくなるという。シビアナ部分を乗り越えたところにある快感を追求したかったので、その線はどうしても譲れなかったですね

という答えが返ってきた。ゲーム作りに対し妥協を許さない、職人のような気概が青柳氏からは感じられた。

続いて、『ラルフ』のプロデューサーである山木勝義氏にお話を伺った。山木氏もやはりアクションゲームというジャンルにこだわりのあったという。

「アクションゲームは簡単に作

れると思うんですけど、本当に面白いものを作ろうとなると難しい。難易度やゲームバランスなど、かなり微妙な部分までしつかり作らないといけないですからね。最初は誰でも遊べるぐらい簡単で、遊びながらテクニクなどを覚えて上達していくって、最後まで進むにはそれなりの知識とテクニクが必要になる、というスムーズな流れができるよう気を付けて作りました」

また、『ラルフ』をプレイして感じるのは、非常に「点数稼ぎを意識した作り」をしていることだ。点数を競うゲームは、最近ではアーケードでもあまり見かけなくなったというのに、コンシューマゲームでここまで点数稼ぎにこだわった理由はなんだろうか。

「『点数を競う』というのはある意味ゲームの基本ですよ。点数をどんどん上げていく気持ち良さというのは昔から変わらないと思うんです。最近ではアーケードゲームでも点数を競うゲームが少なくなってきましたが、今回はあえてその部分にこだわりました。

た。一度クリアしても、点数を上げるために何度でもプレイできすしね」(山木氏)

また、「こだわりの関係でいえば、『2Dゲーム』という部分にも相当こだわりました」と山木氏は語る。

「ゲーム性に合った表現方法が絶対にあると思いますので、2Dであるべきゲームを3Dで出す必要はないと思います。2Dでしか味わえない感覚や面白さがありますよね。例えば1ドット単位の微妙なところで行けるか行けないかという部分。そういう2Dならではの面白さを追求しました」(山木氏)

「ところが」と青柳氏、「2Dのゲームというだけで、古くさいと思われるちゃうんですよ。2Dは2Dで手間や技術が必要なんです。今となつてはもう職人芸です。からね、でもそうした部分はなかなか理解されない。『何で3Dじゃないの？ 2Dなんて手抜きだよ』とまで言われちゃう。悲しいですね」と苦笑する。

「この作品で一番時間がかかっ

たのは、実はドット絵の制作なんです。普通の会社だとマンパワーでやっちゃうんでしょけど、我々は少人数なので、とにかく大変でした。ウチのような小さい会社では作ってはいけなかったのは、とも思ってます。そういう意味で『ラルフ』は、私たちにとつては超大作なんです」(青柳氏)

点数稼ぎ、そして2D。昔ながらのゲームの良さにこだわった結果が、「古くさい」の一言で片づけられてしまうのは、制作者にとつて非常に心外だろう。青柳氏の「超大作なんです」という言葉には、そうした風潮への反発がこめられていたように思えた。

面白いからこそゲームなんだ

グラフィック過多のゲームが市場に溢れる昨今、昔ながらのゲーム性重視の作品をリリースするのとは躊躇はなかったのか？

「やはりゲームはゲーム性あってこそ、ですから」と青柳氏。

「ゲームの表現力が広がって、各メーカーがいろんな方向性を目

注1：『ワンダーボーイ』'86年/セガ/アーケード……シンプルな横スクロールアクションゲームで、幅広い層に支持された作品。後に『モンスターランド』『モンスターレア』といった続編も制作された。

注2：『ラストランサーガ』'87年/タイトー/アーケード……横スクロール中心のファンタジー風アクションゲーム。本作品の剣を振るアクション等が『ラルフ』に影響を与えた。

注3：『カルテット』'86年/セガ/アーケード……4人同時プレイ可能なアクションゲーム。残機制ではなく体力制なのが特徴。軽快なBGMや鮮やかなグラフィックも印象的だった。



(株)ニュー代表取締役社長 成島康之氏

指すのは、それはそれで良いことだと思っています。ただ、本当に大事なところを忘れずに作って欲しい、というのはありますね。それは、『ゲームは、面白いからこそゲームなんだ』ということですよ

ソフトとユーザーとの駆け引きから生まれる面白さ、つまりゲーム性ですね。この部分をしっかりと作っていかないといけないんじゃないかと個人的に考えています。もちろん環境ソフト的な作品があってもいいと思うんですけど、皆が皆その方向に進むのは、非常に危険なことなのではないでしょうか。そういった意味で、『ラルフ』

は非常に問題提起的なソフトだと思っています」(青柳氏)

他と同じことをやるならニューは必要ない

「普通の会社だったら、『ラルフ』のように一つの作品をこんなに長く作りこむことは出来ないでしょう。やはり社長である成島が寛大だったから出来たと思います」

と青柳氏は言っていて、横に座っていた人物に目をやった。成島康之氏(株)ニューの代表取締役社長である。氏の決断がなければ『ラルフ』は世に出なかった。青柳氏を始めとするクリエイターたちの思いを、氏はどのように受け止めたのか。

「他の会社でやっていることと同じことをやるんだったら、ニューなんていらないうすよ。他の会社に入って働けばいいんですから。わざわざ会社を作ってやるんなら、独自のカラーを出さなければいけないと思うんです。寛大とか言われますけど、独自のカラーを出すために自然とそうなったん

ですよ」

ニューといえば思い出されるのが『ボクサーズロード』。'95年に発売されたこの作品は、3Dならではのスポーツゲームとしてスマッシュヒットとなった。そうしたヒット作が出れば、バージョンアップ版や続編などがリリースされるのがゲーム業界の通例のようになってきている。しかし、ニューが『ボクサーズロード2』を出すことはなかった。

「『ボクサーズロード2』を出さなかった理由ですか? 『ラルフ』を作っていたからです」

成島氏は語る。

「いや、他の会社の方から散々言われましたよ。『なんで続編を出さないんだ。ビジネスとして間違っている』ですとか。今、ゲーム制作には億単位の資金がかかりますよね。そうなるとなかなかチャレンジが出来なくなつて、ついつい続編や売れ線ものに走つてしまふ。それではゲームの幅が狭くなつてしまうと思うんです」

成島氏が語るように、今ゲームを作るのは非常に難しい。大手で

さえそうなのだから、小さいソフトメーカーは尚更だろう。そうした状況でも、ニューはゲームを作り続けるという。その前向きな姿勢の裏には、「ゲームが好きだから」「面白いゲームを作りたい」という、非常に当たり前な、それでいて今の時代には忘れられがちな「ゲームクリエイターの原点」が確固として存在しているように思えた。

最後に、成島氏のコメントをインタビュアのまとめとしたい。

「正直言つて、あまり商品戦略とか考えていないんですよ。ニューの開発ラインは現在一本しかなくて、考えてもあまり意味がない。それより良い作品を作って上手にアピールすることが大事ですね。やはり、ビジネス的なことは経営者に任せて、クリエイターの人々には伸び伸びと作品を作って欲しいですね。商品と作品とのバランスを上手く取つて、さらに独自のカラーを出していくのが私の理想です」

(聞き手・構成/編集部)

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

若手かどうかかわからないけど、国尻智さんと松浦雅也さん。宮本茂さんを超えることができるでしょうか? (静岡県 K@ZU)

過去のゲームへのオマージュだけに終 わらない、強烈なアンチテーゼ的作品

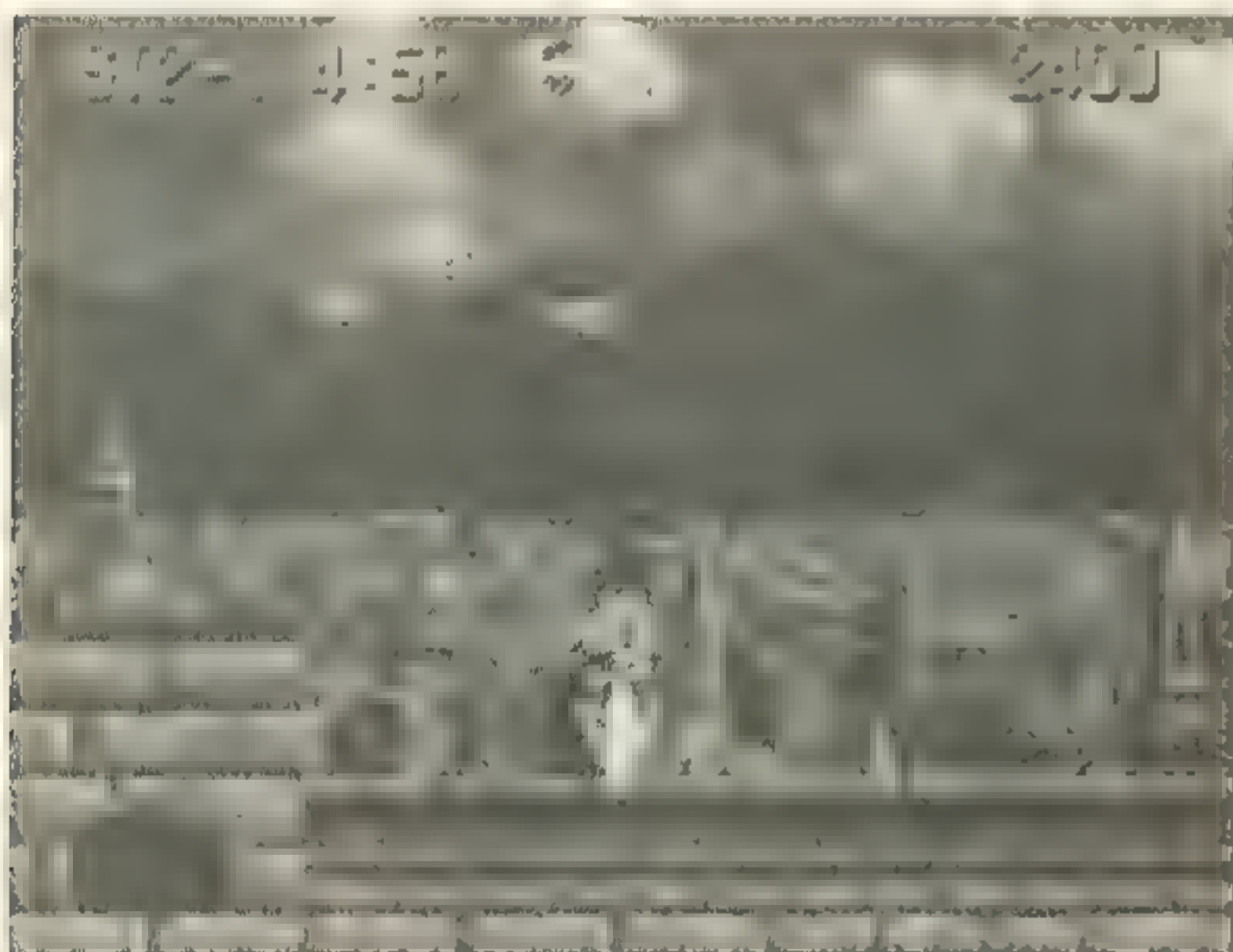
「古臭さ漂う2Dアクション『ちっぽけラルフの大冒険』だが、
制作者の意気込みを感じさせる良質の作品だった。」

「これはSFCのゲーム？」と思わせるほどの昔臭さ漂う2Dグラフィックが見る者に強烈なインパクトを与えるゲーム……『ちっぽけラルフの大冒険』は、『スーパーマリオブラザーズ』シリーズなどに代表される、ジャンプを駆使してゴールを目指すジャンプアクション系のゲームだ。

なぜ、今更こんなゲームを、と思われる方がいらつしやるかもしれないが、本作品は、近年のゲームではなかなか味わうことのできない魅力に溢れた傑作なのだ。

ジャンプアクション系のゲームで、もつとも重要な事柄が、キャラクターの操作感覚だ。RPGやSLGとは異なり、リアルタイム

にゲームが展開していくこの手のゲームは、キャラクターの操作感覚の善し悪しがゲームの面白さを決めるといっても過言ではないだろう。その点、本作品はキャラクターが移動する速度やジャンプの



写真には映らない面白さがあるから。

感覚などが、非常に小気味良いように調整されている。操作系も、方向キー+2ボタンとシンプルにまとめられているので、誰でもすぐに操作に馴染むことができる。これらが本作品に「快適さ」を生んでいるのだ。

また、敵やアイテムの配置、マップの形状などの、ステージの構成要素が非常に良く練り込まれて作られている点にも好感が持てる。敵の配置やアイテムの出現パターン、各ステージの仕掛けなどの様々なオブジェクトは、過去に発表された作品で見かけたものが多数登場する。しかし、そのどれもが単に配置されているわけではなく、主人公の移動速度やジャンプ

プ力といった性能から計算しつくされ、ステージの仕掛けひとつひとつが丁寧な作り込まれている。その結果、本作品は単なる過去の作品の模倣に終わっておらず、『ちっぽけラルフの大冒険』という独特の作品を形成しているのだ。

CG画面や音楽など、ゲームの本質とはベクトルの異なる点での作り込みのみを感じさせる作品が多くなってきた昨今、本作品のよな制作者の気概を感じさせる作品は、過去の作品へのオマージュという位置づけ以上に、今の作品への強烈なアンチテーゼとなっていると思うのだが、いかがだろうか？

PROFILE

角田秀明 (つのだ・ひであき)

アーケードを中心に全ジャンルをプレイする雑食ライター。好きなジャンプアクションは『スーパーマリオブラザーズ』『源平討魔伝』『魔界村』『バックランド』。どの作品も『ラルフ』の原型といえる要素を持つ秀作です。

関連作品

バックランド(ACG)

メーカー：ナムコ/機種：アーケード/発売年度：'84年

バックマンを3つのボタンで操作してゴールを目指すジャンプアクション。『ラルフ』でフルーツが空中に出現するのは、『バックランド』をイメージしたものだろうか。

RPGとは作り手と

プレイヤーの競作活動

『新作『俺の屍を越えてゆけ』でヒットを放った榎田省治氏。作り手の顔が見える数少ない開発者である同氏にRPGへの思いを綴って貰った。

ジャングルジムを怪獣の島に変えたヤツもいた

RPGとは「〜になって遊ぶこと」。平たく言えば、要するに「〜ごっこ」だと僕は理解している。

ちよつと子供の頃を思い出してほしい。男の子が新聞を丸めれば、そこには光り輝く伝説の剣が現れた。女の子ならビニールシートを広げるだけで、ケーキ屋からベルサイユ宮殿まで一瞬で建てる魔法が使えたはずだ。

さらにそこでは気の利いた設定をその場で作れるウソつきの子供が人気者だった。彼はジャングルジムを怪獣の島に変えた。足で地面に線を引くだけで、最新鋭の地球防衛軍基地を見せてくれたこともある。そして少なくともその時、そこに遊ぶ僕たちにとっては怪獣の島も地球防衛軍基地もホンモノとして確

かに存在したのである。

これを一般に想像力、あるいは創造力と言う。

Dの文字を見ただけで腹が震えたこともある

過去のRPG、たとえば「ウィザードリィ」や「ローグ」。ファミコンの『ドラクエI』あたりもそろそろこのカテゴリーに分類してもいいかもしれない。それらは見た目の点ではポリゴンやムービー全盛の現在のRPGに比べ明らかに劣る。なにしろダンジョンの壁は2本の線、モンスターや自キャラは「@」とか「G」の文字だったりした。もちろん世界のすべてはモノクロだ。

それこそ丸めた新聞を伝説の剣に変換するのと同程度の想像力をプレイヤーに要求した。積極的にイメージを補完しなければ、そこに

「勇者ごっこ」は成立しなかった。プレイヤーの数だけドラマが生まれたと言われるのはこのためだ。当時のRPGはイメージを喚起させるためのおそまつなツールだったと言ってもいい。

しかし郷愁によって記憶がいくぶん美化されていることを差し引いても、それら過去の遺物には今どきのRPGよりも強いドキドキワクワク、つまり冒険譚があつたように思う。僕の中ではただの2本の線は血塗られた遺跡の壁に、小さな「D」の文字は体長20メートルのドラゴンに感じられたからだ。

もちろんこれらの単純な画面表示は意図された演出ではない。当時のマシン性能ではやりたくてもそれ以上できなかったということに過ぎない。それだけのことだ。

そして十数年が経過。マシン性能は文字通りの意味で桁違いに向上した。グラフィックも格段に美麗になったし、それなりのストーリーまで付いた。たいへんけっこうなことである。どちらが欲しいと百人に問えばヘソまがりな1名を除いて、残り全員が現在のマシンと現在のRPGと答えるに決まっている。かく言う僕だってそうだ。今さらあの貧相な画面で遊ぶのはたぶん苦痛だ。

有馬一ス代表取締役 榎田省治

が、先にも書いた通り、マシン性能に反比例するかのごとく、日々ドキドキワクワク感が減少しているように僕には感じられる。正直なところ理由はよくわからない。とりあえず仮説を考えてみた。

一回と引き換えても後悔しないほどのスゲー美人

仮説。「描写が細かくなればなるほど、想像の入り込む余地がなくなる」説。しよぼいグラフィックのゲームの開発担当者が苦し紛れに言い出しそうな話だ。とりあえず言い訳を聞こう。

たとえば「一回と引き換えても後悔しないほどのスゲー美人」と書けば、実はこれを読んでいるほぼ全員の思い浮かべる顔は違う。おそらくはこれを書いている僕の脳裏に描いている絶世の美女とも似ても似つかない（ちなみに僕が想像していたのは30年ほど前の加賀まりさんだ。どう、合ってた？）。違うにもかかわらず小説では事足りてしまう。逆にこの美人を特定の女優などに固定すると異を唱える人が必ず出る。

がしかしだ。よくできた映画では「一国と引き換えても後悔しないほどのスゲー美人」という設定で、特定の女優が演じているにもかかわらず、誰も文句をつけないことが往々にしてある。その女優が一般の日本人にとっ

て、美人にはとても思えない顔立ちであった場合ですらたいした問題ではない。

その映画にはそのウソを成立させる記号が満ちあふれているからだ。観客が自主的にだまされたがる環境作りに成功していると言い換えてもいい。

昨今の映画はゲームと同様、映像の処理技術には目を見張るものがある。ティラノは走る、タイタニックは沈む、スペースシップは落ちてくる……やりたい放題だ。でもこれら的大スペクタクル映像も結局はイメージ喚起用のツールだ。ほんの少し大掛かりになっただけだ。最終的には観客の想像力がホンモノにしていることになんら変わりはない。なにしろ白い布に光を当てているだけだ。昔の寂しい画面表示のRPGや丸めた新聞紙でできた伝説の剣と本質は同じだ。

RPGにはプレイヤーという共犯者が必要不可欠

スペースが残り少なくなってきた。それらしく、かつ前向きっぽいまとめに入る。

ゲーム開発者は冒頭に書いたジャングルジムの怪獣の島に変えてみせたウソつきの子供の役回りでもいいと僕は思う。RPGにおいてゲームデザイナーは神にも等しいと何かで読んだ記憶がある。大きな勘違いだ。

どれだけ技術が向上しようと、RPGの行

き着く先は「うごっこ」の延長線上だ。だからそれだけではどこまで行っても決してホンモノにはなりえない。そのウソが本物として機能するには、その趣向に同調する共犯者が常に必要となる。つまりプレイヤーとその想像力だ。

きれいなグラフィックは確かに直接的に売上貢献する。ゲームは商品であり、趣味や奉仕として制作されているわけではない。そこに力点を置くのは当然の論理だ。でもせめてその半分がいい。同じだますなら、ゲームの中でプレイヤーをだますほうへ労力をまわしてほしい。何度も言うがプレイヤーがその気になってくれなければ、決して新聞紙は伝説の剣には変わらない。

最新の技術や方法論を惜しみなくつぎ込んだ、壮大なる「うごっこ」。RPGはエンターテインメントとして、もっと広がり、もっとエキサイティングになるはずだ。

ついでだから断っておく。だからと言って僕のかかわったRPGを見習えとは口が裂けても言わない。見た目を犠牲にしてまでももしろさを追求するのは、商品として本末転倒であり致命的な欠陥ですらある。それに毎度ゲームはおもしろいが画面が古臭いとかシボイとか、けなされ続けるのは精神衛生上、誠によろしくない。僕は意外と小心者なのである（笑）。

『FANFUN』のシンプルさと 目からウロコが落ちた日のこと

田嶋孝典

「ファミコンすらない時代、開発者は面白いモノに敏感だった。あの頃の熱い思いは、今もなお残っているだろうか。――Oポートを介してモーターを制御した頃のワクワク感、今も思っているだろうか……」

すでに時代遅れのマシンで コンテストに優勝

かのエニックスが、『ゲームホビープログラムコンテスト』という一般公募のコンテストを開催していたことがあるのは、ご存じでしょうか？ 1982年のころの話なのですが、その第1回コンテスト受賞者の中には、『ドラゴンクエスト』シリーズでおなじみの堀井雄二氏、チュンソフトの社長である中村光一氏、強いアルゴリズムを持つオセロ・将棋で有名な森田和郎氏らをはじめとする、現在も大物として業界に君臨する著名な方々が応募していたことでも有名なコンテストです。

コンテストの公募がはじまった1981、2年のころというと、まだファミコン等の、いわゆるコンシューマーと呼ばれるハードはなく、コンピュータゲームといえばパソコン（マイコン）が主流だった時代です。パソ

コンの機種でいうと、NECのPC-6001やPC-8801、富士通のFM-8、FM-7、シャープはX1、MZ-80Bといったあたりが売れていました。で、コンテスト受賞作品は1983年の2月に一斉に発売になりましたが、その質の高さで、あつという間に世間でも評判になりました。しかも、受賞した作者たちは、みるみるうちに有名になり、そしてお金持ちになりましたからね。うらやましい限りです……。今回は、そんな時代のお話です。

さてさて、私が今回取りあげたいのは、エニックスの第2回ゲームホビープログラムコンテストで大賞を受賞した『FANFUN』というゲームです。こいつは私の人生の中でもちよつとした事件でした（ちよい大袈裟かな？）。でも、はつきりいつてこいつには目からウロコが落ちましたからね。

第2回の受賞作品は、1983年の10月に

発売されていますが、大賞を取った『FANFUN』というゲームは、対応機種が、なんとすでに枯れつつあったNECのPC-8001というパソコンでした。こいつには驚かされましたね。つまりこれはどういうことかといいますと、プレイステーション、NINTENDO 64全盛の時代に、スーパーファミコン版のゲームを堂々と発表、発売するとう感じなんですよ。いやー、応募するほうも応募するほうだけど、大賞にするほうもするほうだ、と思ったのが最初の感想でした。

当時の主流であったパソコンはPC-8801。画面解像度が、640×200ドットで、カラー8色表示。これでも当時は最先端に近いスペックですが、なんとPC-8001は160×100しかなく、しかもカラーは8色。おまけにメモリーは標準で16キロバイトですよ。間違いじゃありません、キロバイトです。16キロバイトじゃあ、「あー」って



作者は宮田康宏。以下パッケージのプロフィールを転載。「昭和39年生まれ。愛知県出身。現在同県に在住。大学1年生です。マイコン歴は5年。画面を飽きさせない工夫をしています。風船のなめらかな動きと、重量感の変化をつけ、臨場感のあるゲームを作ります」

声をサンプリングしたら、それだけで終わっちゃいそうな、容量ですからね。もっともPC-8801でも64キロバイトしかないんですけど、前置きが長くなりましたが、つまりPC-8801は、そういうような、少々スベック的には過渡期のパソコンだったんですよ。で、コンテスト大賞がPC-8801の『FANFUN』。ようするに何が言いたいのかといいますと、『FANFUN』登場以前のゲームというのが、絵だけがやたらに凝っているとか、音が相当いいだとか……、それはそれなりにユーザーとしても楽しかったのは事実なんです、なんか違うよなあという、感

じだったんですね。

『FANFUN』は、次々に生まれてくる風船を、地面に落とさないよう下からファンであおぎ、すべての風船をゴールに運ぶ、というシンプルなるルール。しかも、おおつぶの粗いドット絵なんだけど、風船には顔があつて、表情がいいわ、ふわふわ感はりアルだわ、動きがとにかく速いわ……、つまり解像度の悪さをすべてセンスでカバーしているんですよ。しかも、ゲームも楽しい。ゴールに一定数の風船を入れればその面はクリアなんだけど、面が進むにつれ、ファンの風をさえぎる障害物などがふえたり、風船が一度にたくさん出てくるようになったりと難易度があがる。しかし構成は、いたってシンプルというポリシーは変わらない。作者が、当時どのような意図で、PC-8801でコンテストに応募したのか不明だけど、その粗いドットに対して表情豊かなアニメーションという相反するような作りには、感動すら覚えました。いや、本当にやられましたよ。こんな手があつたか、という感じでした。まあ、エニックスの審査員の方々も同様な気持ちだったのだでしょう、そうでなければ、大賞にはならないでしょうね。ほかにもいい作品がいっぱいありましたしね……。

というわけで、歴史は繰り返されるという格言(?)が正しいとするならば、今、このゲー

ム業界に必要なのは、『FANFUN』のようなゲームではないのでしょうか? CGがすごいとか、豪華声優うんぬんといったような売り文句を並べたところで、そういう刺激はエスカレートするっぽうですからね。多くのソフトハウスが、最近はソフトが売れなくなったと嘆いていることも少なくない昨今、そういう刺激が麻痺しつつあるゲームユーザーに対し、現状の方向性でゲームを提供していくのは、それこそ相当の力がないと太刀打ちできないのは、当たり前ではないだろうか。……。

そういうCGばりばりのゲームを否定するわけではないが、そろそろ限界が見えてきている、と思うのですが、いかがでしょうか? もっと新しいモノ、もっとシンプルなモノを追求するべき時代に来ているのに、みんながみんな同じ方向を向いているような気がします。あの時代、新しいモノに対して、ゲームクリエイターはもっと敏感に反応していたはず。コンピュターで新しいタイプのエンターテイメントが作りたかった人たちは、今、どこに行っちゃつてるのでしょうか。コンピュターで映画をめざしても、めざしてゐる間は映画を越えることはできないのではないのでしょうか。そろそろ『FANFUN』の時代だと思うのですが……。

高橋トシオ本…1961年、東京下町の大工のせがれとして生まれる。親が期待する大工の跡取りの道を早々と裏切り、1980年からゲームデザイナーとして活動開始。のちに『ログイン』のプログラマー兼編集者となり、編集長を勤めた。現在は、ネットワークコンテンツ開発に従事する。

ゲーム批評執筆陣が語る

俺が愛して燃えた のゲーム

過去の名作について考えるのもまた温故知新なり。しかし、ただ一般的な名作じゃ面白くない。ということで、ゲーム批評執筆陣にクエスチョン「あなたの心に残る個人的名作はなんですか？」

シャドウラン

メーカー：データイースト/
機種：スーパーファミコン/価格：¥9,800/
発売日：94年3月25日

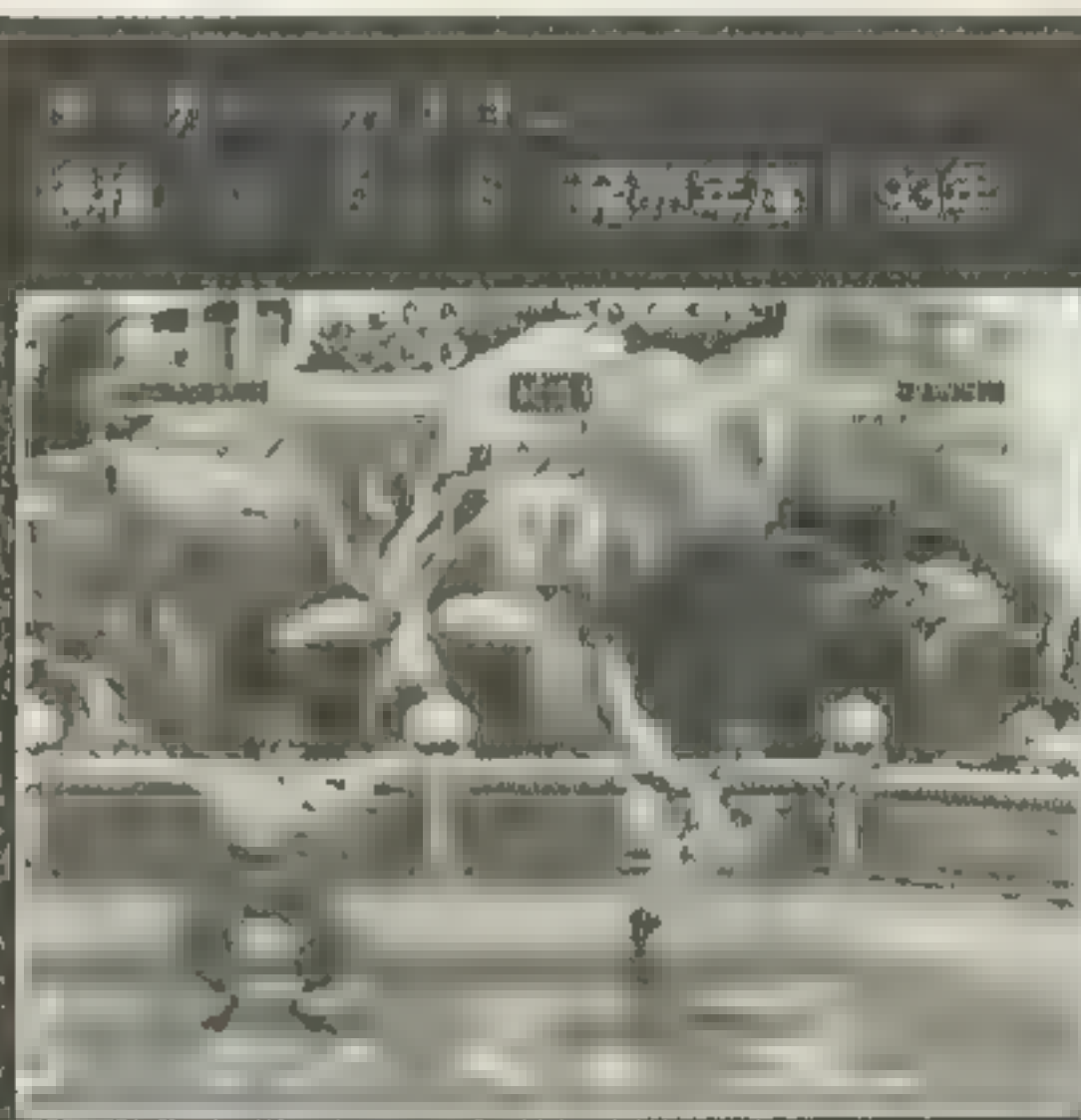
サイバーパンクとファンタジーの有機的結合。



今でも忘れられないゲーム。それはサイバーパンクをテーマにしたアクションRPG「シャドウラン」だ。謎の組織に射殺されたハッカーの主人公が犬の精霊の力で復活。だが、復活のショックで記憶を失い自分を殺した犯人を覚えていない。わずかな記憶を頼りに犯人を追いかける。「マリオ」のような世界観じゃない。当時の家庭用ゲームで、この作品の放つ輝きは魅せられる物だった。恐ろしく難易度の高いアクションの戦闘、罠を回避しながらデータベースに進入するハッキングなど、気を抜けば即死の緊張感が付きまとう。確かに難しいゲームだが理不尽な死はない。「すべては自分の責任」と自覚させる厳しい父のような作品だ。

(大和田信)

スーパーストリートファイターII



×で烈空脚を覚えるわけ

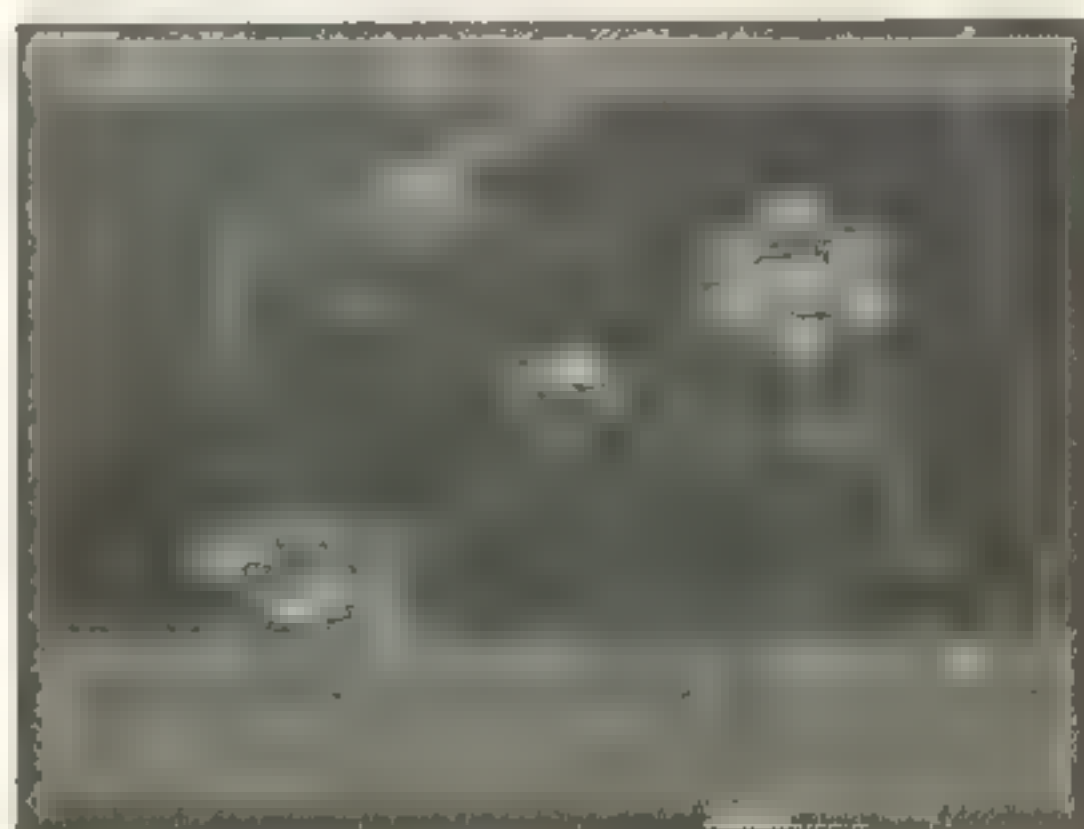
どうやら世間一般、そしてゲーム批評編集部では「スパII」がシリーズの中で一番評価が高いようだが、これは全くもって許せません。あ。もちろん最高傑作はこれ、「スーパーストリートファイターII」！ゲーム内容はと言いますと実に初代「ストII」らしく、「間合いを見切つて足払い」などが超重要とシブさ満点。その上投げハメで死亡、めくりジャンプから気絶連続技で即死、飛び道具連打で鳥カゴになり緩慢な死などなど、バランス面でも非情な作りで好感が持てます。フェイロン使用の知り合いは僕がヨガファイアを撃つたび「またハメが飛んできたよ」と喜んでくれたものです。これぞ真の「ストII」ですな！

(高須恵一郎)

戦国国家一改一

メーカー：ソリトンソフトウェア/SCEI/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：97年4月11日

リアルなストーリーはシリーズ最強！



いわゆる「大戦略」タイプの現代戦シミュレーションだが、丁寧に作られた佳作。独特の自動反撃システムと小賢しい思考ルーチンが噛み合い、キャンペーン・モードでは手応えのある戦いが楽しめる。生意気に待ち伏せしたりすることもあり、降伏させた時の喜びは同種ゲームより大きい。オプションの生産型編集では、4ヶ国170種の兵器から自分の好みで理想の軍を編成できる。最強の戦車、最強の戦闘機、最強の……で敵を踏みこむのもよし、趣味に走って使えない兵器ばかり選ぶ。後で泣きを見るのもまた一興です。ちなみに自衛隊の兵器が、値段ばかり高く性能が今一つと忠実に再現され、制作者の妙なこだわりを感じました。

(若松和樹)

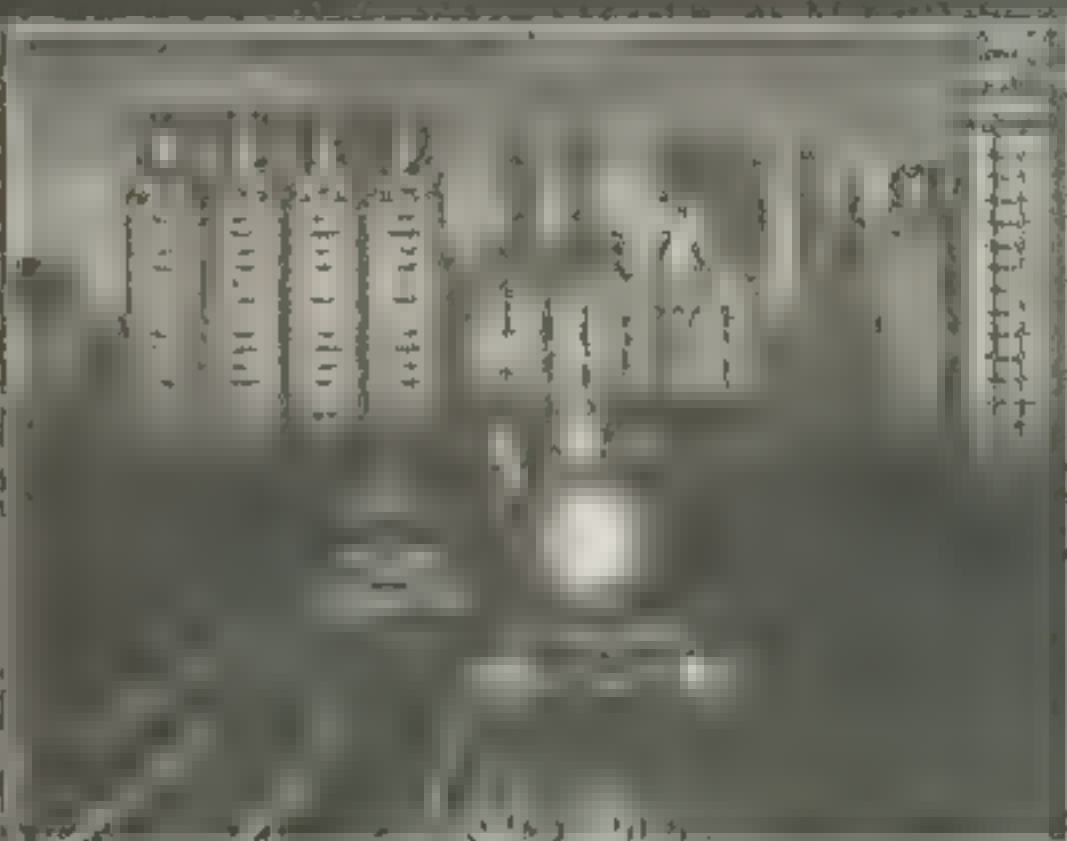
読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

ゲームクリエイターで買うゲームを決めているわけではないので、注目している人は特にいません。人間性で面白い人はけっこういますけど。(愛知県 荻蔵)

ナイトストライカー

発売年度：'89年



向の逆襲、夜の闇を疾走す
(写真はSS版)

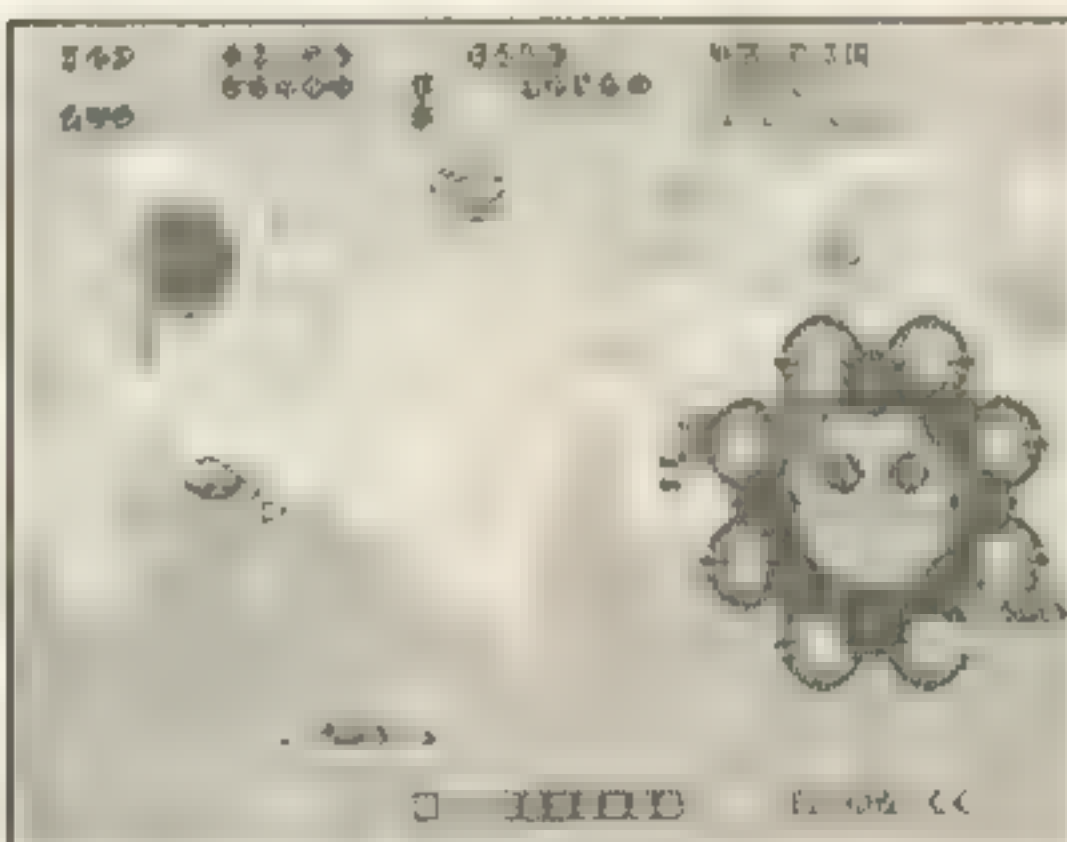
特殊筐体を使用した3Dスクロールタイプのシューティングゲーム。戦闘機の操縦桿のようなコントローラーで戦闘用エアクラフトを操り敵を撃破していく。ステージは市街、海上、工場、地下道、寺院などで時間設定は全て「夜」。銀灰色の狼さながらの自機が夜の街を疾走するところに私を含む当時のプレイヤー達は酔いしれた。ストーリーが、自機が、敵が、演出が、そしてBGMが、とにかくすべてが格好いい！

だが、大型筐体の宿命か。時間と共に1台、また1台とゲーセンから姿を消していった。私のいきつけの店では『スズカ8アワーズ』導入のために無くなってしまった。許すまじー『スズカ』！(やつあたり)

(横谷明)

ファンタジーゾーン

メーカー：セガ/機種：アーケード
/発売年度：'86年



個性的なボスとのバトルが面白い。(写真はSS版)

南さんが生まれて初めてゲームセンターで1コインクリアしたゲームが『ファンタジーゾーン』です。最後の虫に16ボムを落とした瞬間！画面内のオバオバ(父)と同じ涙を流しましたよ私は。家庭用の移植版も、オリジナルボス(スーパーウルトラ(中略)トットとか、d2デノ・ローマ)がイッチャっててスゴイマークⅢ版や、サン電子が男を見せたFC版、隠しでスペースハリアー面が入ったX68版など名作ぞろいなんです。期待してたPCエンジン版がなんともムゴい出来でね。しばらくNECアベニュー不信に陥っちゃいました。それにしても、あの頃はシューティングゲームも各社個性にあふれていましたなあ。

(南敏久)

ボスコニアン

メーカー：電波新聞社/機種：X68k



なんとも渋いゲームでした
(写真はPS版)

「心の一本」ということだそうですが、あえて変化球『X68000版ボスコニアン』を取り上げてみたいと思います。何故これが「心の一本」かと言いますと、私に「ゲームミュージックの持つ可能性の一端」を教えてくれたゲームだからです。X68版は「早すぎた傑作」と言われたオリジナル版のほぼベタ移植なのですが、「オリジナルBGMが入っている」というオマケがあります。これが素晴らしい良いのです！これのお陰で筆者は「ボスコニアン猿」に……ゲームミュージックという「調味料」がゲーム性という「素材」を引き立て、素晴らしい「味」を出すことがある……それを再認識させてくれたゲーム、それがX68版の『ボスコニアン』でした。(円山忍)

ロードランナー

メーカー：ソニー/機種：MSX/
発売年度：'85年



米光氏を救済した偉大なる作品。(写真はSS版)

「ロードランナー」ですよ、MSX版。画面を4分割したり、わけわからんアイテムを追加したりしたヤツは違うからね。何が素晴らしいか説明したくないぐらい惚れてるんだよ。でも、どんなゲームか知らないヤングのために、ちよつとだけ説明。人が走って掘って金塊を取って階段を上るアクションパズルゲームで、シンプルで奥が深くて多様な遊び方ができて中毒性がある、ああああ、こうやって書いてるだけでも、幸せを感じるねえ、バブロフの犬じゃないけど、ロードラと書いただけで、ああたまらないよ。『ロードランナー』がなければ僕は自らの命をたてたかもしれない。ゲームが人の命を救うこともあるんだ。(米光一成)

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

ほとんど知らないのですが、強いて言えば「デスクリムゾン」の制作者が「デスクリムゾン2」等でどんなものを作るかでしょう。(神奈川県 誤銃連邪)

『UFO』チームは旅に出ます。 自分たちに何ができるのかを捜す旅に。

「チャレンジャブルかつ魅力ある作品を送り出すソフトハウス、ラブリック。今回、宇宙人捜索バラエティ『UFO』を制作した『UFO』チームに、その制作スタイルや姿勢などをお聞きした。

一時期は「幸せ病」にかかってたんですよ(笑)

「まず、最初に『UFO』チームのみなさんが、どんなゲームで育ってきたのか、ここから掘り下げていきたいと思います」

工藤太郎氏(以下工藤)「..やっぱ、みんなファミコンからですね。僕はなかでもアドベンチャーゲームに凄くハマりました。一番ファミコンで遊んでいた時期が、高校・大学くらいで、そのころの仲間をみんな集めて『さんまの名探偵』や『新・鬼ヶ島』と一緒に遊ぶんです(笑)。あの辺のアドベンチャーを買ってきたら、学校に行っ

てスケジュールを合わせて。みんな謎を解くのが面白かったんですよ。逆にパーティーゲームみたいなものは全然遊ばなかったですね。今でも、シューティングとかアクションゲームを、みんなで一機交代でクリアを目指すとか、そういう遊びをよくやりますよ(笑)。

「ゲームに対する楽しみ方というか、姿勢が普通とは違いますよね。素直に与えられたルールでは遊べないみたいな。」

工藤「そうですね。ただ、僕らの世代は、情操教育されるような頃にファミコンがなかったですから。わりとクールな目でゲームを見てきたので、そういうつきあい方が

できるんだと思いますよ。

「最初にみなさんがゲームを作ろうと思ったのはいつ頃ですか？」

工藤「僕は大学を卒業したときです。学生時代はずっとバンドやっていたんですよ。バンドで食っていきたいなあなんて思っていたんですよけど、難しいじゃないですか。貧乏もイヤですよ(笑)。それで

ゲーム会社のサウンドに入りまして。そこで安達さんと知り合って、ずっと一緒にやっていたんです。

でも僕は、完成したゲームに音を付けるたびに「こうした方が面白いのになあ」って思っていたんですよ。しかも、それが的を射ていた(笑)。それで企画に移り、独

立し、今に至ると

倉島さんは？」

倉島一幸氏(以下倉島)「..まあ同じようなものですよ。僕もやっぱイラストレーターとかになりたかったんですけど、それじゃ食っていけないので。ゲーム会社に就職して..今に至ると(笑)。

「ラブリック創設、現在に至るまでの道程を教えてください。」

工藤「だいたい僕等がゲーム制作に携わり始めた時期って..10年位前かな、ゲームを作っている人というのは、ゲームをちょっと馬鹿にしながら作っている人が結構多かったんですよ。僕等も音楽や絵で食えないから、という理由でゲ



「マザー」も原画や仕様書なしに作られたそう。

ーム会社に入ったところがありました。でも、だからといって仕事をしておろそかにしたり、自分のやりたいことを押し殺して仕事する環境が、すごくイヤだった。例えば、やりたいことをするとき障害になることの一つに、肌の合わないメンバーとチームを組んで一緒に仕事することがあります。映像でも、グラフィックの人間が10人もいると大変ですよ。「タッチを合わせろ」と言うのもおこがましいだろうし、見劣りする人の絵を全部カットするのは可哀想だからと少し入れてあげたり。そういう政治的なところで、自分のクリエ

イティブな部分を曲げるということ、完成度を落とすということとは、すごく鬱陶しいことなんです。やっぱり僕等はなんだかんだ言ってもゲームが好きだから、もっとポジティブに自分たちのやりたいことができる環境でゲームを作りたいと思って、ラブデリックスを立ち上げたんです。

やりたいことをやるということとは、難しいことなのでしょう。工藤…うーん、そうですね。ただ、大きい会社に行ったら「頑張ってるいいものを作る」と思っている、会社の巨大なシステムに飲まれてしまうかも知れない。僕もたぶん一歩間違えばそうなるだろうと思いますよ。

倉島…僕自身そうでした。なんていうか、一時期「幸せ病」にかかったみたいでした（笑）。お金を貰えて、長い休暇を貰えれば「もうずっとここにしよう、会社のために働こう」と思いますよ。もっとも僕の場合は、太郎ちゃんが出て来て「お前それでいいのか！」とビンタされて目が覚めましたけどね（笑）。

制作環境はライブですよ。仕様書なんてない。

—ラブデリックスではやりたいことができる。それが2年前に発売された「moon」だったんですか？

工藤…そうですね。ただ、ゲームとしては新しい発明をしたわけじゃないですから。結局システム自体はありがちじゃないですか。マップを歩いて情報を集める。ある程度のゲームの文法がまずある。リソースで勝負なんです。「テトリス」を作るようなわけじゃない。

—アレは神の啓示ですからね（笑）では「UFO」はどんな意図で？

工藤…「moon」みたいに奇をてらうことで実績ができる、今度はそれに対しても奇をてらわな



左から、グラフィックデザイナー 倉島一幸氏、サウンドクリエイター 安達昌宣氏、ゲームデザイナー 工藤太郎氏。

きゃいけないプレッシャーがありましたね（笑）。最終的に僕等は何かを作ればいいんだろうと。それで自分達のアイデンティティーというか、「UFO」チームは何が得意なのか、もう一回見極めなくちゃいけないと思いました。そういった意味で「UFO」は特殊だったんですよ。音楽でもセカンドアルバムは難しいのと同じように。

——苦労したポイントは？

工藤…『moon』はRPGのシステムを利用して、世界観だけを従来のものと変えることで成立しました。だけど今度は、さっきの『テトリス』じゃないですけど、新しいゲームを発明する方向にしたかったんです。それで一時期ものすごいアングラな方向に、言わなければゲームじゃないような方向に行きかけましたね。時間も人数もないのに迷って…(笑)。

——実際のどのくらいの人数で制作してるんですか？

安達昌宣氏(以下安達)…9人ぐらいですね。

——桁ですか(笑)。少ないですね。

工藤…それぐらいじゃないと僕等の場合は意志の疎通が取れないんです。制作環境がすごくライブですから。仕様書なんてないですからね(笑)。

——ライブ？

工藤…例えば、『UFO』のイベントの一つで、OLが午前0時に電話をするシーンがありますが、『ウソ』や『マジ』という言葉

いくつか用意して、それをランダムで言わせてたんです。それを1時15分くらいまで流して最後に「じゃーねー」と言って切ろうと最初は思ってたんです。それが1時の最初の方の電話してる状態のアニメだけ作って、無言のまましばらく置いていた。それが慣れてくると何か味を感じたもので、何にも言わずに切るという状況に変えたんです。すると今度は、会話してたのが段々言葉が少なくなり、陰悪なムードで切るという雰囲気に見える。そうしたら倉ちゃん「これはたぶん彼氏と電話してんだよ」と言い出して。その場で「よし、そうしよう」と(笑)。最初の構想とは違うシーンになったんです。

——開発現場のノリがそのまま生きてるんですね。

工藤…それで曲を書ってるコンポザーの谷口君に「曲はだんだん重くなる感じに」と発注し直しました(笑)。そんなもんなんですけど。でも、多人数の流れ作業では絶対生まれない、アドリブ性の面白さだと思います。まあ、現

在のゲーム制作のあり方として、これだけ技術力・表現能力が向上して、できることが多くなってくると、それを利用するためには人数が必要じゃないですか。でも人を増やすことによつて一人一人のマンパワーが薄まってしまいうリスクの方が、僕等は怖いんですよ。絵やCGはすごくきれいで、完成度も高いかもしれないけれど、僕等のような作りのパワーを感じさせるライブな作品と比べたとき、ユーザーの心には僕等の作品が残ると思うし、きっとエネルギーみたいなものが伝わると思うんです。もちろん

んすごい技術力で作られたゲームもあっていいと思いますよ、だからこそ僕等の作るものに、ある意味が見いだせるというか…まあ、ゲーム制作というのは隙間産業ですから(笑)。

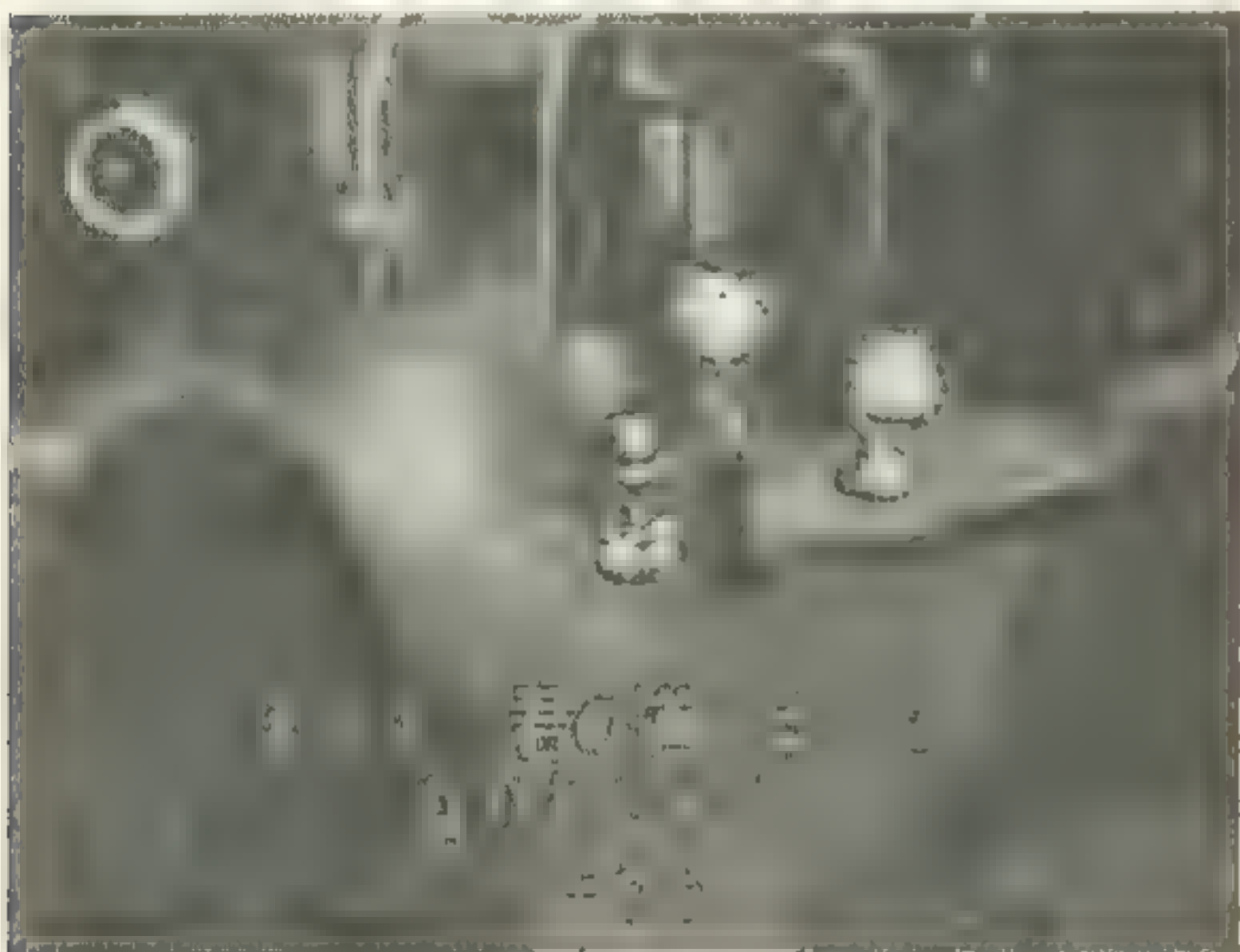


もはや記号だけでは表せない『UFO』の世界

——『moon』、『UFO』の流れを見ていて思うんですが、絵と音楽にはやはりこだわりがあるんでしょうか？

工藤…そうですね、特にそこはこだわってます。それだけにゲームの目的ばかり追って欲しくないんですよ。ゲームと関係ない部分でもキャラは動いているんです。でも、それをメッセージでイベント風に演出すると「見なさいよ」的になるけど、今回そういった提示をまったくしないで表現したんです。だから、キャラの動きは背景アニメに近いでしょう。その方がキャラが可愛いし、切なく見えると思うんです。

——キャラ作りに愛を感じますね。倉島…ゲームでアニメーションを作っているということが、その愛に通ずるかわからないですけども。僕は昔からわりと人形が好きで、その延長線上でチマチマしたのを動かしているのが楽しいんです。むしろ傀儡愛かな。



これまでのRPGのアンチテーゼを描いた前作「moon」。

工藤…だからキャラデザインなんかも、まず置いてみるんです。それで適当に動かしてみる。命が入るのを待つ（笑）。なんか言い方が大袈裟ですけどホントにそうなんです。歩くスピードとか変えてみて「コイツの感じだ」とこのくらいだな」って見えてくるんです。あとはそれをゲームのなかで再現するだけです。

——音に関してのこだわりもすごいですよね。例えば、アパートの住人の足音なんかも近づくにつれボリュームが大きくなる。

安達…『moon』の時からの本ですよ。それだけで世界の安定

感が変わってきます。

工藤…僕は逆に他のゲームメーカーが、どうしてもそこまでやらないのかの方が不思議ですよ。その辺が考え方として納得できないし、クリエイターとして世界を作ることに「おろそか」ですよ。まあ、そのおかげで僕等が飯食えるのかもしれないんですけど（笑）。

——ある意味で『UFO』は「間違い探し」という、音と映像がゲーム性に密接に関わるものだからこだわっているんですか？

工藤…『UFO』はかなり音やアニメーションに対する負担は大きいと思います。例えば、『ローグ』は記号だけで十分遊べますよね。記号だけでも良いゲーム性にあえて絵を付けたのが「トルネコ」です。だけど『UFO』を客観的に見たときに、「転んでるから怪しい」とか、アニメーションと音そのものがゲーム性に上手く融合した、もう記号じゃ表わせない世界ではあるなと思います。

——今後はどういう展開を？

工藤…最初にも少し話しましたが、僕等はゲームじゃない楽しみ

も知っていてゲームを作っている世代です。いくつも知っている楽しみのなかで、ゲームだからできる楽しみ方というものを僕等なりに考えていると思っていますね。それと、ここでアナウンスしたいことがあるんですよ。ラブデリックは『moon』以降、2チームに分かれて制作活動が続けてきたんですが、僕等『UFO』チームは、今度ラブデリックを離れて新しいチーム「バンブル」を旗揚げすることになりました。

——ラブデリックの遺伝子が分かれたわけですね。

工藤…そうですね。ラブデリックから『UFO』チームが自分を探す旅に出たところですかね。ただ『moon』から『UFO』への流れを気に入ってくれた人は絶対裏切りませんから。ちなみに7月には新プロジェクトもスタートしましたんで、今後とも「バンブル」をよろしく、ということをお願いします（笑）。

——ありがとうございます

（聞き手・構成／大和田信）

進化し続けるゲームの表現力の新しい方向性を『UFO』は示した

「もはや実写と遜色のない映像表現力を手に入れたゲームという文化。だからこそ、『UFO』は確かなゲーム性と独自のセンスで制作された。」

テレビゲームは過去20余年の歴史の中で、アクション、RPG、SLGなど、様々なジャンルへと進化・細分化していった。今ではジャンル分けに迷う作品も珍しくない。タイミング良くボタンを押すという単純なシステムに、音楽を密接に盛り込むことで生まれた「音ゲー」などはその好例だ。

もちろん、ユーザーはただ目新しさだけを求めているのではない。その作品がゲームとして成立していなければ、バカゲー（クソゲー）としてユーザーから嘲笑をかうだけになってしまう。

これまでにないゲームの切り口を持った、それでいて製品感のある作品が求められている昨今。そ

の中で、この『UFO』は、確かなゲーム性に独特の世界観を融合させることで生まれた、希有な作品ではないだろうか。

事故により某アパートに落下した宇宙バス「ダイヤモンド号」。プレイヤーの目的は、地球環境のために透明化した宇宙人の乗客乗員55名を探し出し救出することだ。

救出のためには、目に見えない宇宙人たちを映し出すコスモスキーナー（つまりカメラ）で、彼らが潜んでいそうな場所を撮影し、その姿を確認しなければならぬ。住人たちが不自然に転んだりしたら要チェックだ。「もしかしたら宇宙人の仕業かも？」と、勘を働かせて写真を撮影していく。

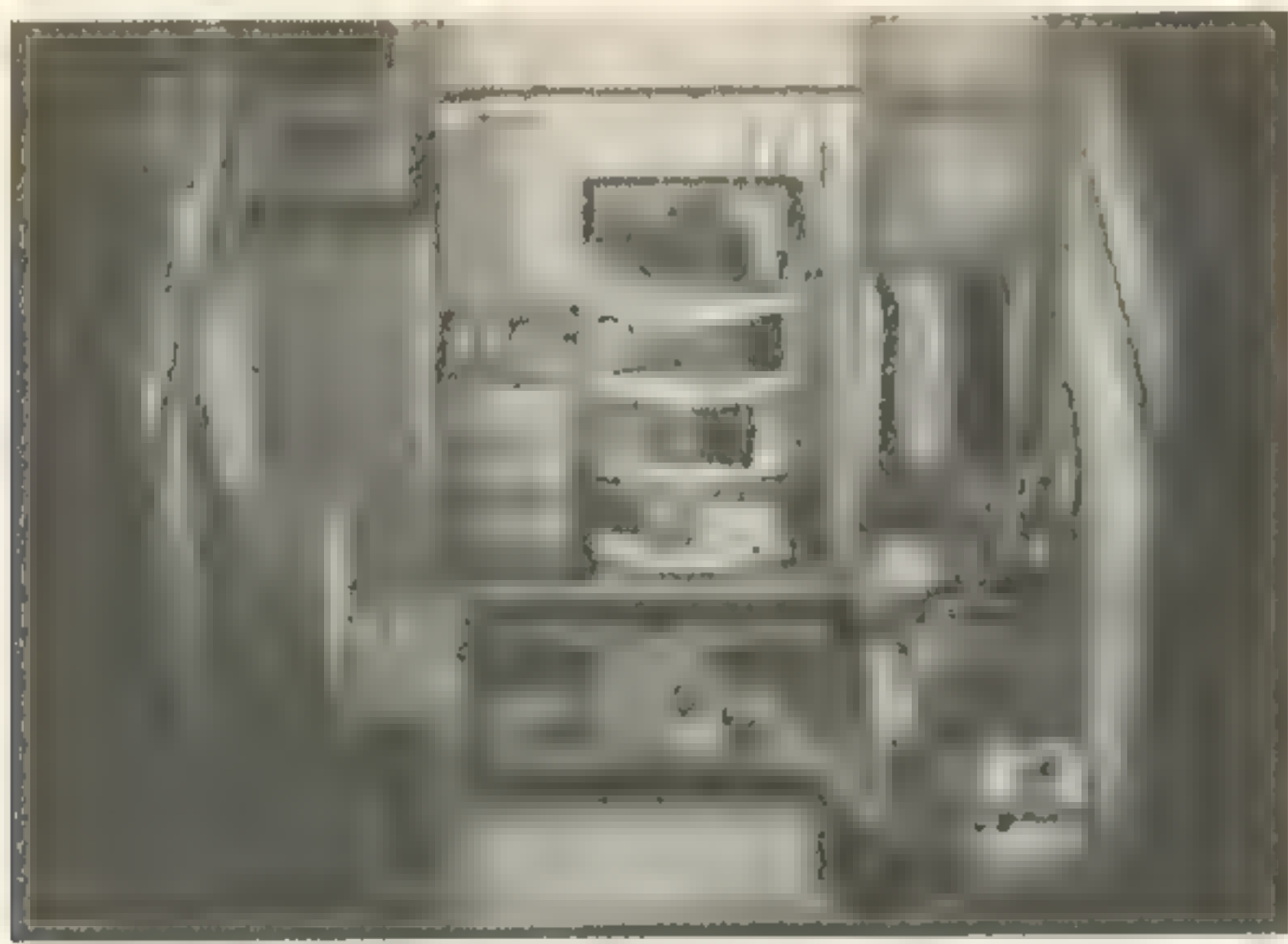
とはいえ、普通に宇宙人を撮影

しただけでは足りず、各宇宙人の特徴を示す「ばっちシーン」が写っていないと救出されない。救出リストに書かれたヒントから、宇宙人の行動を絞り込み、「ばっちシーン」の撮影に成功すれば、遭難した宇宙人本人と確認され、暗れて救出成功だ。このように、ヒントを元に画面を見ながら宇宙人の行動を推理するのが、このゲームの命。また推理が当たっていても、「ばっちシーン」を撮り逃さないように、タイミングに合わせてシッターを切ることも大切だ。この「間違い探し」+アクション要素が、単調な中にも適度な緊張感を生む、『UFO』ならではのゲ

ーム性となっている。

加えて『UFO』では、隠れたもう1つのゲーム性が存在する、それが『街』などでも採用されたザップピングシステムを用いた物語の補完だ。2階建てアパートの中に広がる、8つの部屋と廊下を含めた、9つのシチュエーション。この中で住人たちは、それぞれ自分たちの都合で動き回り、小さなドラマを繰り広げていく。宇宙人を救出していく中で、プレイヤーは必然的に住人たちのドラマに係わっていくことになるのだ。

たとえばゲーム開始直後に、親父が廊下で宇宙人バナナ7を踏んづけて、転んでしまうというシチュエーションがある。そのまま



ファンシーケースの中で寝るOLはかなりぶっとんだと思う。

は親父は気絶したままで、朝まで目覚めることはない。そこでバナナ7を救出すれば、親父は何事もなく自分の部屋に戻り、そこで別のドラマが展開されるという具合だ。古アパートという狭い舞台で、出演者は物を一切語らないにもかかわらず、世界がどんどん広がっていき、幾多のドラマが繰り広げられるのである。

では「間違い探し」と「ザッピング」が「UFO」を構成する全要素かといえば、そうではない。これらのゲーム性に密接に絡み、作品をまとめ上げた、センスある映像と音楽に、本作品が醸し出す

魅力の秘密がある。

携帯ゲーム機の魅力を語る上で、よく言われる「ゲーム性の高い作品ならば、映像などは関係ない」という認識は、間違っていないがそれだけではない。例えば『FF』シリーズは、『VII』以降一定レベルのゲーム性を保ちながら、ハリウッド映画のように一目で「スゴイ」と言わせるビジュアルを提示して、一般層にアピールしてきた。『FF』のビジュアル重視の姿勢には異論も多いが、映画がモノクロからカラーへと進化したように、ゲームの進化を考えると、映像技術そのものの進化も、また重要な要素となるだろう。

ただし、全てのゲームが映像技術の進化という文脈で進むべきだ、というわけではない。事実『UFO』は『FF』とはまったく違う方向性で、映像を進化させている。それは技術力というよりも、映像が持つ表現力と言いたい直した方がいいだろう。アハートの滲んだ色彩など、哀愁漂うタッチで描かれた世界。愛情深くデザインされた住人たちの

さりげない行動を見守るうちに、シャッターチャンスが逃がすまいと張りつめていた気持ちも、しだいになごんでくる。物言わぬ住人たちのさりげない仕草や様々な表情から、彼らの思いやこれまでの人生が透けて見えてくる。

また住人たちとは対象的に、記号化された宇宙人たちのデザインも上手い。50年代アメリカのチープSFを彷彿とさせる宇宙船内のデザインも、アパートの中とは違って変わった、サクサクと動く操作感を強めている。アパートと宇宙船、住人たちと宇宙人というように、それぞれの存在が対比してデザインされているのも、一見地味な画面にメリハリを付ける上で役立つっており、巧みな演出法だ。

音楽もアメリカンコメディ調あり、レゲエ調ありと、世界観にマッチしたメロディが流れ秀逸だ。もちろんBGMだけでなく、宇宙人探索のためにヒントとなる音も隠されており、音の使い方は相当に奥深い。

センスについては個人の趣味も大いに影響する。それだけに万人

受けする作品ではない。中には何が面白いのか、わからないユーザーもいることだろう。少なくとも、古アパートのひなびた畳に哀愁を感じないであろう、海外ユーザーには受けないタイプの作品だ、しかし、心に残る作品というのは、本当はそういう物ではないだろうか。自分と波長の合う作品と出会ったからこそ、作品の感動が増すのである。そしてそれは、ハードの進化に伴い映像と音が進歩したからこそ、味わえる感動であり、ゲームという文化の広がりを感じるのだ。今後もうこうしたセンスのある、個性的な作品が世に問われることを望む。バカゲーは除くけど。

PROFILE

大和田信 (おおわだ・しん)

1971年生まれ。ここ2〜3年は複数のゲーム性を融合させ、独自のセンスを盛り込んだ作品がヒットしたと思う。今後もこの傾向は続き、よりクリエイターの質が問われるだろう。センスがないならゲーム開発をやめろ。

関連作品

moon (Remix RPG adventure)

メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年10月16日
ラブデリック制作第一弾ソフト。可愛いだけでは言い表せない独特のビジュアル、MD(ムーンディスク)で提供される36の音楽。『UFO』のルーツはここにある。

UFO: A DAY IN THE LIFE

宇宙人探偵バラエティ

メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／

発売日：'99年6月24日

テレビゲーム

故知新

大宮ソフト インタビュー

ヒット作ができるかは分かりませんが、
ちゃんと仕上げることは約束するんですよ(笑)

「その出来映えは職人芸とも言われ、高い評価を受けたトレーディングカードボードゲーム『カルドセプト』。この名作を制作した若干5名のソフトハウス「大宮ソフト」に、そのこだわりを聞く。

大宮ソフトとメディアファクトリーの良質な関係

「まず、今回発売された『カルドセプト エキスパンション』についてお聞かせください。プレイしてみて、ただの移植ではないなと思ったんですが。

神宮孝行氏(以下、神宮)「ありがとうございます。『エキスパンション』に関しては、僕等も、何も考えずにSS版からの単純移植というのはやりたくないなあと思っていました。また、『カルドセプト』が好きと言ってくださるファンの方というのは、すごく深く

やり込んでいただいている方々ばかりですから、そういう人たちを裏切らないように、自分たちのやりたいことを組み込んで…と、かなりせめぎ合いがありましたね。実際の作業では、カードの入れ替えなどによるゲームバランスの変更に、かなり気を使いました。

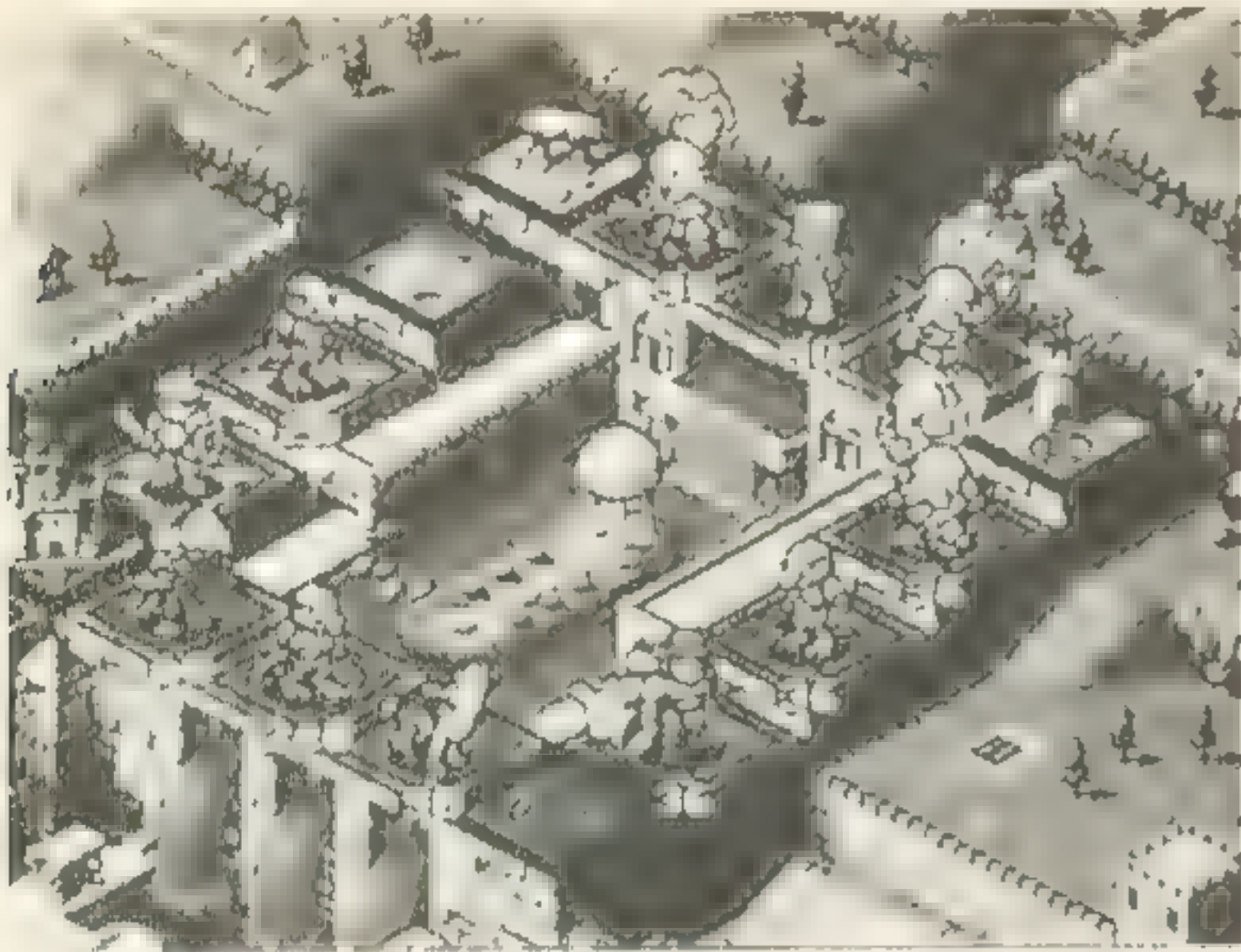
鈴木英夫氏(以下、鈴木)「最初は、移植なんだし簡単にできるだろうと「サクッとやっちゃいますよー」とか言っていたんです。でも、大宮ソフトというのは頭の悪い会社でして(笑)、メンバーみんなが、自分の担当で気になってるところをどんどん直し始める

んですよ。普通だったら移植版ですから、セールスを考えて派手にしたり、目のつきやすいところを集中的に手を入れたりするものなのかも知れないのですが、誰も気がつかないようなところにはかり時間をかけてはヒューヒュー言っていました(笑)。

「今回の『エキスパンション』はCD-ROMによるマップデータの拡張機能が入っていますが、こういった拡張性については、どのように考えていますか。

鈴木「『カルドセプト』はトレーディングカードゲームの要素を取り入れていますし、新カード追加

等、拡張・後付けというスタイルが一般的になってくれば、是非やりたいとは思いますが。64DDなんというのはそういった意味で魅力的ですよ。ただ、そういった拡張要素がなくとも、最初に発売された商品がきちっと完成して欲しいんです。まず商品として100%の面白さを持っていて、拡張要素で120%楽しめるというよう。ですが、大宮ソフトが本当に目指しているゴールというのは、チュンソフトさんの『風来のシレン』のようなゲームなんです。商品として100%完成していて、なおかつ1000回遊べるゲ



対戦の場となるマップ。情報は整理されストレスはない。

ームって本当に素晴らしいと思うんですよ。

——今回の『エキスパンション』は100%の出来でしたか。

鈴木…いやあ、まだまだです。手を入れたと言っても現実的な範疇の話ですから。極端な話、社長としてではなくプログラマーの立場でものを言えば、全部作り直したいっていうくらいの気持ちです。もし満点をつけられるようなゲームができれば、もう悔いなく大宮ソフトを廃業して、大宮食堂でもはじめて皿洗いでもやりますよ(笑)。ですが、今までやってきたなかでは、ユーザーの方々の評判

も良かったので少し良い点数をつけてもいいかなとは思っています。

——『エキスパンション』は発売元がメディアファクトリーさんなんですよ。

鈴木…そうなんです。今回メディアファクトリーさんと組むことができたことは、僕等にとってすごく大きなメリットでした。はっきり言って、大宮ソフトにはゲームの開発機能しかないですから(笑)。プロモーションや広告展開・販売など、いろんなところでテコ入れをしていただきました。CMひとつとっても、最初、僕等は最近よく目にするようなライトな感じのものをイメージしていたのですが、メディアファクトリーさんに「『カルドセプト』はそういうゲームじゃないでしょう!!」と逆に怒られてしまいました(笑)。荘厳な感じのする素晴らしいCMを作ってくださいました。

——ゲーム業界にパブリッシャー(販売)とデベロッパー(開発)の分業の必要性は感じられますか。鈴木…そうですね。ゲーム開発において、開発陣にセールのプレ

ッシャーがないとは言いい切れません。でも、クオリティよりもセールスが一番念頭においてゲーム開発を行えば、ユーザーさんにどうしても伝わってしまうと思うんです。開発陣はセールスに振り回されず、ゲームのクオリティに専念できる体制は、今回体験させていただいて非常にやりやすかったですね。

みんなのなかに一致したクオリティラインがあるんです

——大宮ソフトさんはSF Cの『ガンハザード』などを制作されていますよね。鈴木…そうですね、その他にはメガドライブの『ロードモナーク』移植版、私個人としては『重装機兵ヴァルケン』、『重装機兵レイノス』などの制作に携わりました。

——『重装機兵ヴァルケン』は名作でした。3000回以上やりましたよ。鈴木…ありがとうございます

す(笑)。

——こうしてお話を聞いたり、制作されたタイトルを思い浮かべてみると、大宮ソフトさんの制作姿勢に職人の気質というか技みみたいなものを感じます。

鈴木…うーん、でも僕等は職人の味を大事に…なんていうのは全然考えていないんです。例えば、仮にゲーム制作の職人さんがいると



左から、企画部長 神宮孝行氏、取締役社長 鈴木英夫氏。

して、職人の技を持つとまわりが認めたとしても、本人は分からないというか、あまり関係のないことではないでしょうか。本人にとってみれば、ファンタジーの魔法だったらこういうふうに表示するよなあとか、ロボットだったらこんな感じで動くよなあとか、当たり前前のことを当たり前におこなう普通のことなんです。まわりでいくらありがたがられても、下駄屋は下駄を作る工程をただ忠実におこなっているだけなんだと思うんです。そういう意味では、大宮ソフトは、営業するときに半分冗談なんですけど「ヒット作ができるかどうかは保証できませんが、ちゃんと仕上げることは約束します」と言っているんですけども(笑)。

——でも、それはすごく重要なことではないでしょうか。今のゲーム業界では下駄を最後まで作るということができないこともあると思いますし。

鈴木：..そうなのかも知れませんがね。他のメーカーさんではどうなのか分かりませんが、大宮ソフトでは、商品としてお金を頂く以上、

これぐらいはしないといけないだろうという線がいつも頭の中にあるんです。ゲーム制作でご飯を食べている人と、そうでないアマチュアの人の差は何かといえば、このクオリティラインをどこに引くかが違うだけなのではないのでしょうか。アマチュアの方の中には技術力や発想力の点で、プロの人を凌駕している人はたくさんいるかとは思いますが、プロはどれだけ苦労して作っても客観的に見てクオリティラインに達していないから使えないと判断できると思うんです。まあ、場合によっては、おっしゃるとおり、例えば、今マスタアアップしないと会社が潰れてしまうなんて言うときは泣く泣く下げることもあるかとは思いますが。

——『カルドセプト』の時はどうだったんでしょうか。

鈴木：..『カルドセプト』の時というか、大宮ソフトは5人でやりますんで、それぞれに相互チェック体制です。プログラムや演出が出来上がれば、それを全員でチェックするという感じです。



神宮：..他のジャンルの人間が口をだすというのは珍しいと思います。ですが、もう長いこと一緒にやってきているので、示し合わずとも、みんなのなかで一致したクオリティラインが出来上がっていましたね。

——ある程度のクオリティラインを引くためには人数と密接な関係があるような気がします。

鈴木：..そうですね。少なくとも意

志疎通の点で効率はいいだろうなあと、なんとなく思います。制作チームが数十人というような開発現場では、自分の担当している仕事ゲームのなかでどういった位置づけにあるのかなんていうことも分かりづらくなるかと思っています。大規模な制作チームは、如何に効率化が図れるかというのが鍵になるのではないのでしょうか。でも、我々も常々人を増やしたいと



チューニングは猿楽庁にて行われた。

は思っているんですよ(笑)。
——自分たちのクオリティラインには、やっぱり面白いという自信があるんでしょうか。
鈴木…いや、まさか(笑)。開発を始めてから工場が出来上がるまで、いつもいつも「これで大丈夫かな大丈夫かな、ユーザーのみんなに怒られないかな」ってドキドキしていますよ。だからこそ逆に、クオリティラインを下げることを恐れ、テンションを保っていられるんだと思います。ひとつ安易に流しはじめたら落ちていくのはたやすいですから。自分たちが面白いと思ってるものに、期

待してくれるユーザーさんや、お金を投資してくれる人たちのことを考えれば、自分たちの面白いと思っていることを曲げずに作り続けていくことが、やはり誠意につながるのではないのでしょうか。「あんたら好き勝手に作っている」と言われればそれまでなんです(笑)。でも、そういうことを考えれば、開発中はもう遊んだりできないですよ。

作り込むことで味のあるゲームが出来ればと思っているんです

——現在のゲーム業界についてはどう思われますか。

鈴木…昨今「これからのゲームはライトユーザーの取り込みが必要だ」といったフレーズが流行りの様に言われてましたよね。SCE Iさんの「パラッパラッパー」に代表されるような、エキセントリックなタイトルが発売されていますが、個人的には一連のタイトルの面白さが今一つ解らないんですよ。確かにすごくヒットしたわけですし、よく作られていて良いゲームだとは思いますが、僕

等が昔から引き継いできた「良いゲーム」という軸とはずれているような気がします。僕等は、ゲームがモノクロでキャラが文字でも面白いものは面白いと思うのですが、今では美麗な画像であったりスタイリッシュなセンスを持つゲームが広く受け入れられています。だからといって「現状は間違っている」とか思わないですし、「早く昔の様なにならないかなあ」なんてことを言うつもりは全然ないですよ。でも、僕等にはエキセントリックなゲームを作ることとはできないですし、僕に大宮ソフトのメンバーがそんな企画を持ってきたとしても通しませんから(笑)。僕等は、そういった時代の流れとは違うところで、自分たちが面白いと思うゲームを、…例えばそれは『カルドセプト』のようなボードゲームだったりするんですが、作り込まれた味のあるゲームを作っていきたいなあと思っています。コソコソと給料が出てご飯が食べられる程度に(笑)。

——ありがとうございます(聞き手・構成／大和田信・編集部)

作品紹介 カルドセプト エクスパンション

モノポリーとマジック：ザ・ギャザリングのミックス。誰にでも思いつきそうで誰もやらなかったことを大宮ソフトは本当にキッチリ作ってきた。『カルドセプト』はその洗練され深みのあるゲーム性から、カルトなセガサタンの名作とまで呼ばれた。しかし、その発売以前からマリーガル マネジメント(マネジメ

ント担当)との出会いはあったと聞いている。時は流れ、本作にてメディアファクトリー(発売担当)が加わり、今回のチームが実現したわけだが、これはすごく幸せな事件だったわけだ。大宮ソフトは開発に専念できる環境を、マリーガルは優れたクリエイターを、メディアファクトリーは優れたソフト、そしてユーザーはこれからも彼らのゲームにとても期待できるのだから。(編集部)



メーカー：メディアファクトリー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年5月1日

テレビゲーム

故知新

gemzi インタビュー

メーカーにとられられない 新しいブランドの確立を……

「年間に千本以上のタイトルが発売される中で、ユーザーにソフトを認知してもらう努力もまた高まっている。マリーガルが管理する新ブランド『gemzi(ゲンジ)』の意味とは何か？」

そろそろ新しいタイプの
ブランドができてよい

gemzi(ゲンジ)は、クリエイターの開発支援で有名なマリーガルマネジメントが管理する、ゲームソフトの新しいブランドである。その第一弾ソフトとなったのが、米アクレイト社で開発された『バイオレンスキラ』だ。現在の市場の中でブランドが持つ意味とは何か、同社のブランド担当マネージャーである安藤氏に伺った。

「N64では『マリオ』を始めとしたファミリー向けのソフト以外にも、年齢層が比較的高い人向け、大人でも十分に楽しめるソフトは

ありましたが、必ずしもきちんと世の中に出てなかったと思うんです。そのあたりを何とかしたいね、という話は、以前からしていました。その後、今回『バイオレンスキラ』の販売に携わる中で、具体的に新しいブランドを立ち上げ、その第一弾ソフトとして取り上げることで、ブランドの持つ主張も含めて世の中に問いかけたいと考えたのです」

年間に千本強のタイトルが発売される中で、どのソフトを選んだらいいか、わからないユーザーも多い。一方で良質なソフトが市場で埋もれている現状もある。これをうまく結ぶ仕組みを作りたいと

いう、gemziの具体的な意味は囲みを見てもらうとして、自力できちんと枠組みを作り、ユーザーにソフトを届けていく、という意味も込めて、こうした言葉を選んだと安藤氏は語った。

ところで今回第一弾となった『バイオレンスキラ』は、海外では『テュロク2』として知られるソフトである。アメリカでは140万本、欧州も含めると180万本以上売れた大ヒットタイトルだ。しかし、『テュロク1』はアメリカでこそミリオンソフトとなったが、国内では販売に苦戦したソフト、また大味な洋ゲーとしての認知度が高い。今回タイトル

gemzi

運を天に任せず
常識に負けず
子供に媚びず
無駄を楽しみ
真剣に遊ぶ

【Independence】
【Zip】
【Equal】
【Generous】
【Mad about】

を変更した意味とは何か。また『バイオレンススキラー』が第一弾となったことで、gemziが洋ゲーブランドとして認識される恐れはないのだろうか。

「『デュロック1』を楽しんでいただいた方には、タイトルも『2』の方が良かったのかもしれませんが、しかし『1』を手にして楽しめなかった方、またゲーム雑誌などでタイトルだけを見て、それほど売れなかったソフト、という印象を持たれている方もいらっしゃるのでは、そうしたイメージは引きずりたくない、というのはありました。またgemziは洋ゲーにだ



マリーガル マネジメント 安藤氏。

けこだわっているわけではない。『バイオレンススキラー』でそのように思われた方もいるかもしれませんが、大人向けの良質なソフトなら、すべて対象ですよ」

gemziブランドでリリースされるソフトは、当面メディアファクトリーおよび任天堂から発売&販売されるソフトの予定だが、gemziでは販売元やハードを限定しているわけではない。今後の展開について、他社からの問い合わせもあるという。その際に基準となるのが、マリーガルマネジメントのチューンナップ部隊である猿楽庁の評価を基準として、そのブランドイメージにあったソフトであれば、発売元を問わずにブランドを貸し出し、リリースしていく予定だという。

「これまでゲームのブランドといえはメーカー名だったり、人気シリーズならタイトル名がブランドの役割を果たしていました。あとは洋ゲーといったソフトが作られた場所や、最近では一部の開発者も、ユーザーの安心感と期待感という意味では、ブランドになっ



「バイオレンススキラー」はタレントの羽賀研二氏を起用したTVCFでも話題となった。

ているかもしれませんが。でもそれ以外のブランドができてよいと思うのです。ブランドには、商品を買うときの安心感や期待感など、商品単体ではなかなか差別化できない要素を補完する作用や効果があります。将来的にはメーカーに縛られることなく、ユーザーが安心して購入できる指針にまで育てることが理想ですね」

中高生の可処分所得が携帯電話などゲーム以外の娯楽に流れている昨今、タイトルの増加も伴って1本あたりの平均販売枚数は低下を続けている。こうした中でソフ

トの内容と共に、ソフトを認知させる努力もまた重要だろう。またゲームソフトの開発が大型化していく中で、開発と販売の分化など、メーカーを超えた制作の見直しが進んでおり、この点でもメーカーに縛られないブランドを提供していくgemziの姿勢は、過去に類を見ない挑戦だとも言える。華やかな新ハードの発表の陰で業界再編が静かに進む中、gemziに寄せられる期待感とその使命も、また高まっているのではないだろうか。

(聞き手・構成／編集部)

gemz-iの「大人向け」という主張は ユーザーの心に届いたか？

「gemz-i第一弾として発売された『バイオレンススライム』、羽賀研二を起用したTVCFなど話題性は十分だが、その真価は？」

『バイオレンススライム』は、197年に発売された『時空戦士テュロック』の続編で、海外では「テュロック2」というタイトルで発売されているソフトである。ドゥームタイプと呼ばれる自分視点のアクションゲームで、銃撃して敵を倒すと血が吹き出るなどのN64らしくない残酷な描写が売りだ。開発が難しいと言われるN64で、高い技術力を誇る米アクレイム社が開発し、アメリカでは140万本のヒットを記録している。

また、マリーガルマネジメントが立ち上げた大人向けのソフトブランド「gemz-i」の第一弾ソフトでもある。ぼろぼろになった服装の羽賀研二が「まだまだっ！」

というCMは、「生き残ってやる」というキャッチコピーと共にインパクト十分で、否応にも期待が高まった。

システムそのものはドゥーム系と呼ばれる自分視点のシューティングで、各面で設定された、子供を救出するなどのミッションを達成しながら、迷路を進んでいくというタイプである。途中に落ちていく銃器や弾薬を獲得しながら、いかにも凶悪な恐竜の化け物連中を撃ちまくり、倒して進んでいく。

大人向けを謳うソフトだけあって、敵がダメージを受けたときに吹き出す血は激しい。特に人間型タイプの敵を倒したときは、なんとも言えない手応えがある。また

敵に捕まった人間の死体を、ナイフなどで切り刻めるといった要素もあり、バイオレンスな気分を盛り上げてくれる

またこのソフトは、N64のメモリを拡張する「ハイレゾパック」対応第一弾のソフトでもあり、船が陸揚げされている港や、崩壊した庭園など、空気感まで伝わってくるような美しい3D空間を堪能できる。過去の任天堂発のソフトにはなかった独特の質感が表現されており、マップの進行が楽しみになる、いい雰囲気がある。

ただ、このゲームがユーザーに対して不親切なゲームであることも確かだ。キー設定がデフォルトの状態では移動にCボタン、照準

に3Dステイクインを使用するようになっており、人によってはもどかしさを感じたろう。もともとPC向けの同ジャンルのゲームでは、ユーザーキーをカスタマイズすることがゲームを遊ぶ上で不文律となっており、このソフトもそのルールに従っているように思われる。しかし日本のユーザーで、このルールにすぐに気がつく人は少ないだろうと想像がつく。

また、謎解きのためにワープ装置を通してマップ間を往来する展開になるのだが、画面上には情報量が最小限しか提示されないため、ワープ装置間の相互関係がつかみにくく、展開がわかりにくい。画面上にマップを表示する機能もあ



モンスターの皮膚の質感など見応えは十分。

るが、マップそのものが広いため、自分の現在位置を正確に把握して、謎解きに繋げる快感にも乏しい。ミッションの進行状況も同様で、最初は大雑把な説明が行われた後で、ほとんど追加の情報提供がなく、自分の進行が正しいのかどうか不安になる。

さらに、CMイメージでもある緊迫感に乏しい。確かに敵を様々なバリエーションの銃器で倒すのは、間違いなく気持ちがいい。また、発見されないように敵を捕捉し、頭部をねらい打ちして一撃で倒す「ヘッドショット」には、銃撃戦ならではの楽しみを感じるこ

とができる。ただ、スーパーヒーローの身であるテュロックは、敵の攻撃に対して圧倒的なパワーを持って設定されている。そのため、戦闘の展開が敵からダメージを受けることを前提にしながら、自分の持つ銃器の射程内に移動して、敵を攻撃するというプレイになりがちだ。

それが難易度を適度に下げてくれている面もあるのだが、「恐怖」という緊張感には乏しい。どちらかというと、マップの謎を根気よく解いていく探検的な要素の方が、このソフトの本来の魅力であり、イメージを適確に伝えきれていない印象を受ける。

それでも、このゲームをクソゲーと言って片づけるには惜しいほど、ゲーム自体は良く練り込まれている。マップを進めていき、キー操作が自分の体に適応した後に生まれるパッドとの一体感の強さは、ドゥーム系ならではの魅力があり、ユーザーに何時間もかけてマップを徘徊させ、謎解きをさせる力も持っている。

ただ、それだけに日本のユーザ

ーにもわかりやすく、受け入れやすくなるために、もっと調整作業が加われば、更に良くなったのではないだろうか。その上で今回のプロモーションを見ると、「バイオレンススキャー」は、ゲーム内容よりも、ゲームの持つイメージとgemziブランドの浸透に焦点を当てていたのではないかと思われる。多くの未購入のユーザーにとっては、このゲームの具体的な内容よりも、羽賀研二の印象だけが残っていくのではないだろうか。

現在の市場環境では、良質のソフトを5万本から10万本販売していくことが極めて難しい状況にある。そのため、優れたゲームソフトをユーザーに伝達していくためには、ゲームの内容以外にも、ブランドイメージが極めて重要なファクターになっている。ただ、そうしたブランドイメージのある会社は少ない。そのため優れたゲームであるにもかかわらず、評価されることもないままに、市場の中で埋もれてしまうタイトルが多いのが現状だ。

PROFILE

鈴木 新 (すずき・しん)

1970年生まれ。慶応大学環境情報学部卒。フリーライター。洋ゲーの追跡が日華で、家庭内LANまで引いてNTTの定額料金を心から待っていた一人。しかし、高い!!
E-mail: sakugetu@ba2.so-net.ne.jp

関連作品

時空戦士テュロック (3DSTG)

メーカー：アクレイムジャパン/機種：N64/

価格：¥7,800/発売日：'97年5月30日

全米でミリオンを達成した人気ソフトの移植版。時空の奥底で目覚めた破壊神を倒すため、ロストランドと呼ばれる秘境に乗り込んでいく。

こうした状況の中で、gemziブランドの、優れたタイトルをフオリする役割を担い新たなユーザーを掘り起こしていく枠組みを成立させようとする試みは、歓迎すべきことだろう。

ただ「バイオレンススキャー」では、プロモーション展開にもっと上手いやり方があったように思える。今後続くであろう第二弾のタイトルで、どれだけ実際の商品が持つ力を引き出し、ブランドイメージを含めたプロモーション展開で、ユーザーに大人向けのソフトというジャンルを提供していくことができるのか。gemziブランドの真価はこれから問われることになるだろう。

メーカー：gemzi/機種：N64/価格：¥7,800/発売日：'99年6月18日

バイオレンススキャー TUROK NEW GENERATION (3DSTG)

南サン炎の十番勝負 その二

しよぼくれ浅草キッドの巻

南サン炎の十番勝負、第二回目の舞台となるのは、過去と未来が混在する異形都市アサクサ！ アサクサのドサクサに紛れて南サン大暴れ！ 浅草寺は血に染まり、雷門にサンダー！ デストロイ！

南サンのしよぼくれ浅草日記 in 雨の花やしき

今回のテーマは「温故知新」。ということで、本日は日本のアミューズメントパーク発祥の地、浅草は「花やしき」遊園地にやってまいりました!! 巨大化した他のテーマパーク等には無い、素朴なアトラクションの数々を体験することにより、現代人が失ってしまった何かを探してみよう……との社会派企画（大ウソ）だったのですがあいにくその日は……雨 おかげでほとんどの乗り物が動いておりません いきなり企画倒れですか？ まあ6月だし。こういうのも季節感があっていいんじゃない

いですか。来てしまった以上はしようがないので園内を回って何か珍しいものを探してみましよう。それにしても（一応）仕事で来ている我々とはともかく、こんな雨の日でも花やしきに遊びにくるモノ好きが結構いたのにはずいぶん驚かされますなあ。

まず入ってみたのは3Dシアター『鬼太郎の幽霊電車』。特殊なメガネをかけると飛び出して見えるCGの短編映画。お話が少々説教臭いのがなんです。主人公の少年のツラやねずみ男の表情など、水木しげるテイストが3DCGによって見事に表現されていて仰天。フルCGの山じじいや海和尚（どマイナー妖怪）なんて今

後二度とお目に掛かる機会はないと思うので、水木好きはぜひ一度来園することをオススメします。上映終了後外に出るとなんとそこには『ダンスダンスレボリューション2nd MIX』が！ 前回の苦い記憶が頭をよぎります。ま、まさかここで再挑戦？ う、うああ、もういやだあ——と、そこから一目散に逃げ出す南サンでありました。

その後、雨はますます強くなり、園内のゲーセンに一時雨宿り。ここでまず目を引いたのはカナダ製の体感ゲーム。といってもイスが回ったりグラグラ揺れたりというモノではなく、プレイヤー本人がブルー一色の背景の前に立ち、画

面内に合成されて表示されるサメや電気ウナギを避けたり、ゴールキーパーになつて飛んでくるボールを受けたりするといった内容。ハイテクなのかローテクなのかさっぱり解らない不思議な存在感を醸し出しております。と、同行した編集部松井氏が映画『リング』プリクラを発見。もしかして写真に霊が写るとか、日に日に写真が変化していくとか一週間後に死んじゃうとか何かあるのか？ オカルト大好きッ子の松井さん、喜び勇んで撮ってみたところ、ただ写真に『リング』って書いてあるだけの代物でした。一同ガックリ。ところで、この花やしきにあるモグラたたきはただ叩くだけでは

できれば浅草演藝ホールにも
行きたかったです。



元・落語家志望だった
身としては。
(ゲーム批評絵集編参照)

イラスト：南敏久

南サンのしょぼくれ浅草日記 inその他あちこち

この後はせっかくだからと浅草の町をぶらついてみることに。浅草には数年前一度来ているのですが、ずいぶん様子が変わってます。何やらキレイなビルがいっぱい建ってるのヨ。以前はもっと煤けたボロっちい雰囲気だったのに……でも場外馬券売場の前には人生捨て去っちゃったような親父が群れなしていて木村拓哉が出てるCMのイメージとのギャップにうれし

くなっちゃう。花やしきそばの映画館ではパメラ・アンダーソン主演『バーブ・ワイヤー』絶賛上映中。次週からは『チェーンリアクション』だって、素晴らしい。またゲーセンに入るのもしゃくなのでスマートボール場に入ってみました。スマートボールは皆さんご存知だと思いますが、ビー玉より少し大きめのガラス球を使ったパチンコのようなゲーム。これがめちゃくちゃ面白い！すべてがアナログなので自分で色々テクニックを開発できるのです。同じ2000円払うなら『DDR』よりこっちですな。キマすよ今年は。スマートボール。ポスターにあった新台『くの一組』。遊びたい！

浅草といえば娯楽の殿堂、娯楽といえばストリップー！ということ。で劇場に向かおうとすると、料金が高いといつてダメ出しを食らってしまった。草風純ちゃんのくびれ具合を生で見たかったのに……ゲーム批評、意外としみじみたれただ180度ムードを変え、浅草ROXは4階「ウルトラマン倶楽部」に向かう。ここはウルトラマングッズの専門SHOP。奥のステージではアトラクションも行われています。この日はウルトラマンダイナが登場、子供たちとゲームに興じていた。南サンは入口左側にいる動刻のペギラに感心。翼が成田亨のデザイン画みたく羽毛状デザインになってるんだよね。

同行の松井氏がウルトラマンに見とれていたため時間がずいぶん遅くなってしまった。腹も減ったので下町名物・もんじゃ焼きを食べにいくことに。実は南サン、この歳になるまでもんじゃ焼きというものを見たことも食べたこともなかったのです。料理が運ばれて来るまでの間、頭の中にあるのは何やらモヤモヤした映像と「不確

定名・しょうたいふめいのそんざい」の文字。不安と緊張の下でのダイナーと相成りましたが、また一つこの世の謎を解いたことで大人に近づいた気がした南サンなのでした。



浅草は実に趣のあるところですね。

読者の主張

注目している若手クリエイターを教えてください。

今回「知らない」「感心がない」等と回答した読者の割合は全体の57%でした。「クリエイターの時代」などと言われてはいても、寂しいものがありますね。(編集部)

♪母ちゃんたちには
ナイスだぞー

♪やればやるほど
ディスクシステム

「最近のゲームCMって、センスいいよね」ちょっと待て！ 過去にもナイスなゲームCMがあつたんだ！ といつわけで、忘れがたい名作ゲームCMを一挙公開！

DISK SYSTEM

あの人は今……編

売れないアイドル3人組「チャイルズ」をスターにするのが目的、という「チャイルズクエスト」。CMにはもちろんチャイルズたちが出演。ラサール「両さん」石井も出てます。キリコこと磯野貴理子とはともかく、久留龍子（リン）と茂野裕子（ユウコ）の二人はどこへ行っちゃったのでしょうか。ご存じの方はご連絡を。



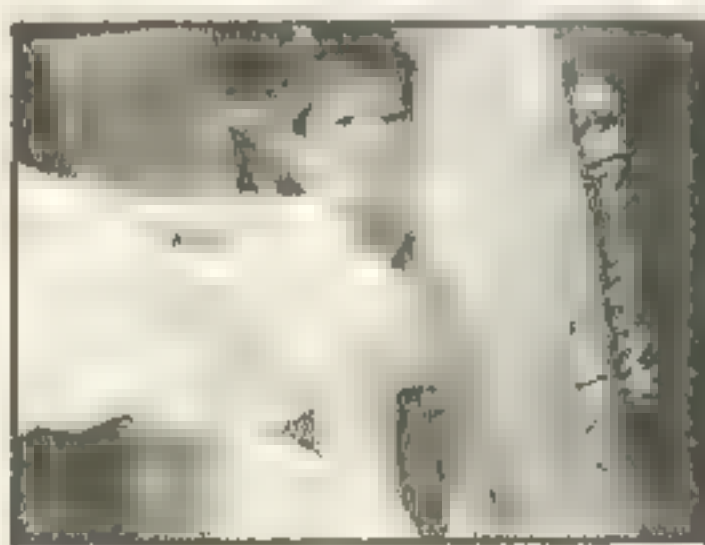
現実ではサクセスできませんでした。

また所さん？ いやいや、今回の主役は横にいる女の子、真下このみです。所さんと一緒にディスクシステムCMに出た彼女。子役として一世を風靡したものの、デブ化↓芸能界抹殺のルートを辿ったと言われています。この前、久しぶりにワイドショーに出てましたが、ピーコに「太ってる」と批評されました（泣）。



カケフくんとの2ショットが見たい。

「この夏、けっこう妖気です」……すごいコピー。ディスクシステム版『奇々怪界』のCMで、小夜ちゃんのコスプレしながら歌い踊るのは、伊藤美紀ちゃん。「東京ラブストーリー」などに出演していた彼女も、今ではVシネマの女優さんでも、僕たちは応援しています。ガンバレ、熱血ファミコン少女！



とにかく凄いCM。お見せできないのが残念！

あの人がこんなことを！編

『ホーホケキョ』となりの山田くん』の公開で再びブレイクか!? という噂はサッパリ聞かれなかった元祖ホーホケキョ男、西川のりお。彼はなんと「ファミコンロボット」のCMに出てたんですね。お茶の水博士風の格好で登場し、ゲーム空間にワーブ！しかし、どう見ても博士に見えませんか。ミスキヤストです。



子供たち、怖がってます。

各社CMに引つ張りだこの所さん。そんな所さんも、かつてはディスクシステムの顔でした。「リンクの冒険」CMでは、魔術師のコスプレも披露しております。そういえば「所さんのまもるもせめるも」なんてゲームもありましたなあ。「カケフくんのジャンプ天国」ともども思い出したくないソフットのひとつです。



もうゲームCMには出ないのかな？

そして最後は、出ましたビートたけし！ 出演するのはモチロン製作総指揮を担当した伝説のソフト「たけしの挑戦状」！ 今やカンヌ映画祭で特集が組まれるほどの大監督が、2コンマイクに向かって「あゝなたのたくめなうらんどこまゝでも」と歌っており……。実に貴重な「ここがヘンだよビートたけし」映像です。



世界の北野、「雨の新開地」を熱唱。

テレビゲームCM温故知新！

遊具はいつも感情の隣にいた……

変化の激しいゲーム業界。そこで変わるもの、変わらないものとは何だろうか。

ゲーム開発者の視線はいつも同じ方を向いていた

テレビゲーム業界は歴史がたどりにくいと言われる。現在年間千本以上発売されているゲームソフトも、その多くは発売後四散することが多い。「ゲームアーカイブ・プロジェクト」(注) など、テレビゲームの記録保管を目指す動きもあるが、まだその試みは始まったばかりだ。これが業務用ともなれば、記録や保存はないに等しい。

また開発者が露出するようになったのも、つい最近のことで、人材の流動も激しく、当時の資料も少ない。未だに開発者不明のソフトも多い。こうした条件にもかかわらず、今回『スペースインベーダー』を皮切りに、開発者の視点からゲーム業界の歴史を振り返ることができたのは、大きな喜びだった。

今回取材した開発者が異口同音に告げたのは「面白いゲームを作る上で一番大切なことはアイディア」ということだ。テレビゲームの本質は、スイッチ(Aボタン)を入れたときの気持ちよさであり、面白いゲームはいつもユーザーを楽しませ

せたり、喜ばせるためのアイディアに満ちている。例えば娯楽はいつも人間の喜怒哀楽と一番近い場所にいた。プレイヤーに喜ばれるためのサービスを提供することが、ゲーム開発者の仕事であることは、いつの時代も変わらない。

その一方で、ゲーム開発の大型化や技術の進歩などで、「ゲームを取り巻く環境」は大きく変化したとも聞かれた。ということは、開発者自身は何も変わっていないのに、周りは大きく変化したと言えそう。だが、それも考えれば当然のことなのかもしれない。

テレビゲームから少し視野を広げると、映画やテレビ、写真、音楽など、今世紀に入って大衆芸術と呼ばれる分野は、技術の進化を糧にして、新しい創造物を生み出してきた。しばしばテレビゲームと比較される映画も、この一世紀でサイレントからトーキー、モノクロからカラーそしてCGへと、表現形式を大きく変えていった。それに伴って映画業界も進化と淘汰を繰り返し、現在へと至っている。

映画の本質と映像技術の向上は、直接は関係がない。しかし、映像技術の進化が様々な表現手段

を生み、映画文化の幅を広げたことも、また事実だろう。

テレビゲームもまた、技術の進化を糧に新しいエンタテインメントを生み出してきた。それは映像表現だけに留まらない。携帯ゲーム機の普及やネットワークの浸透で、テレビの前でパッドを握るというプレイスタイルも、今後多様性を増そうとしている。

また、一世を風靡した「たまごっち」も、デジタルとアナログの巧みな融合例だった。かつてエレメカがテレビゲームへと進化したように、ファミコンがロボットと繋がり、画面の内側と外側の両方から楽しさを見せたように、これから新しい定義の「ゲーム」が登場する予感もある。

ゲームを取り巻く環境はこれからも変化していくだろうし、ゲームの定義も多様性を増していくだろう。それでも開発者の視線は、ずっと同じ方向を向いているだろうし、そこには新旧の差などないに違いない。なぜなら、人間の喜怒哀楽を刺激する「感情刺激回路」こそが、テレビゲームの本質なのだから。

(編集部)

NARITA TOHL

ウルトラマンやウルトラ怪獣のデザインを始め、特撮美術監督や彫刻家として著名な成田亨氏に聞いた。

Q1 今回は新怪獣のデザインをお願いした訳ですが、怪獣の解説をお願いします。

A1. 名前は飛竜剣（ヒリュウケン）です。手裏剣怪獣で、大きさも手裏剣程度。体が刃物状になっていて、無数の群で相手を取り囲んで攻撃します。私はこれまで何十体ものウルトラ怪獣をデザインしてきましたが、どれも中に人が入るため、デザイン上の制約がありました。そこで今回はそうした束縛から離れて、本当に怪獣がいるとしたら、と考えました。

Q2 成田さんが怪獣をデザインされる上で一番重要視されていることは何ですか？

A2. 意外性です。怪獣といえば無意識のうちに人間より大きな物を想像しますが、むしろ宇宙ノミやシラミ、ダニといった小さな生物が地球に飛来したら、どんな形なんだろうと考える方がわくわくします。

Q3 成田さんは特撮美術と共に彫刻家としても著名ですが、彫刻を通して表現されたいことは何ですか？

A3. それは難しい。彫刻家は何を表現したいかでみな迷っています。ただ戦後美術の潮流がフランスからアメリカに移ると、美術もポップアートなど抽象的な物が主流になりました。しかし、私はある程度具体的な物から離れたくないと思っています。

Q4 現在成田さんが最も表現されたいと思われるテーマは何ですか？

A4. 雲です。これまでも特撮美術を通してホリゾントの背景に無数の雲を描いてきました。おそらく雲をちゃんと描ける絵描きは私一人だと思っています。また彫刻ではウルトラマンをきちんと作って残したいです。円谷プロが作るハリボテではなく、本当のウルトラマンを。

Q5 最近はゲーム業界でも成田さんが描かれた怪獣に影響を受けたデザイナーが数多くいます。こうしたデザイナー、また読者にメッセージをお願いします。

A5. もっと自由になった方がいいと思います。怪獣はメソポタミアに人間の文明が誕生したときから存在してきました。既存の物に縛られることなく、独自の創造、クリエイティブを追求して下さい。

PROFILE

成田亨（なりた・とおる）：1929年生まれ。彫刻家、特撮美術監督。武蔵野美術学校卒。新制作協会に14年間出品。新作家賞受賞（62年）。京都府大江町に『鬼モニュメント』建立（90年）、北上市の『鬼の館』レリーフ制作（94年）。特撮美術監督としての代表作は『第三次世界大戦 41時間の恐怖』（60年）、『戦争と人間』（70-71年）、『新幹線大爆破』（75年）、『ウルトラQ』（66年）、『ウルトラマン』（66-67年）など多数。現在東京都日野市在住。



ゲーム批評 増刊

(タイトル変更しちゃいました)

ゲーム批評サンダー

みんな落ち着け、
大增刊!!



ゲームにおける残虐表現の是非
ふきあがる鮮血! 飛び散る肉体! プ
レイヤーのひきつった笑顔! そして
「良識ある方々」からの強烈バッシング!!
ゲームにおける残虐表現の是非を問う!

爆発巻頭カラー特集!!
バ、血みどろゲーム!?

② ゲームシナリオの存在意義

「総合エンタテインメント」を名乗るには、あまりにも省みられることのないゲームのシナリオ。その在り方を「サンダー」が考察する!

③ 猿の帝国

「大ショック!! 猿がゲームを?」。猿とゲームの意外すぎる関係が今明らかに!

特集4 ディアブロを超えるか!? エバークエスト

驚愕のネットワークRPG『エバークエスト』の魅力と攻略情報を、あなたに十分ご理解いただけるまでお伝えします!

がっぷちゃんと獅子丸先生の「ゲーム業界ピカレスクまんが **教えて悪いひと**」

そのほか、あの有名クリエイターへの捻じ込みインタビューや、読んだら頭のフタがあく作品批評、エッセイ、今はまだ言えないマル秘企画が目白押し。目下ゴリゴリ制作中です!!

**8月下旬
発売予定!!**

A4判/880円(予価)

編集発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1

マイクログループビル
TEL.03-3206-1641(販売)
/FAX.03-3551-1208

アニメ批評 創刊号

今いちばん熱いアニメ雑誌、大好評につき定期化決定!!

特集1 アニメ・回帰と新生

20年の刻を経たガンダムを巡る様々な思惑とは。

特集2 声優という職業のフシギ

CG特集 デジタル・アニメ最前線

作品批評 彼氏彼女の事情/ガサラキ/他

A5判/164頁/980円(税込)

編集・発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043 中央区湊2-4-1MGビル

好評発売中!!



要・趣

第二十五便

ゲ

ム

絶行

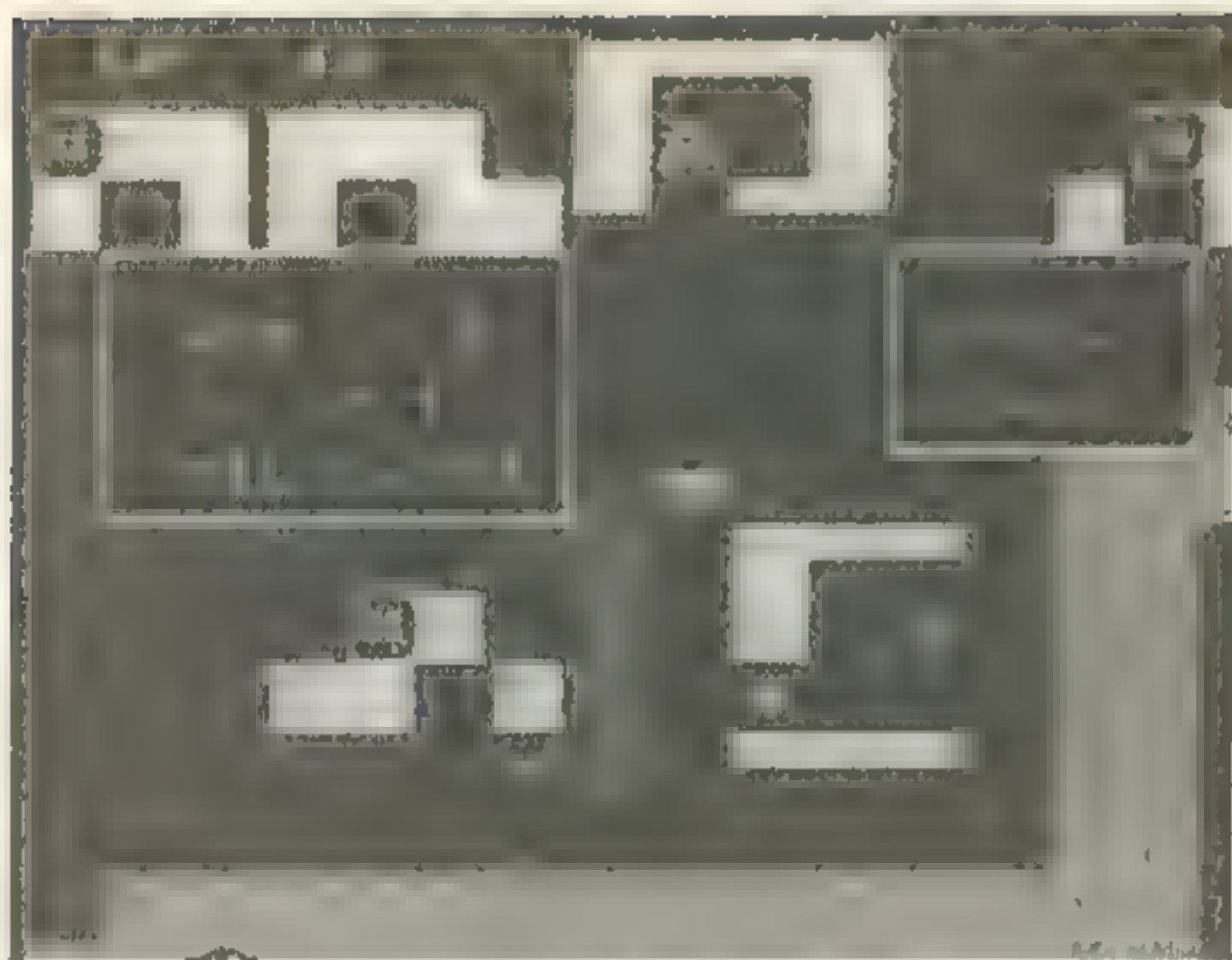
がつぶ獅子丸

「コレは誰に売ろうとして作ったのかしら……？」月に60本以上タイトルがリリースされている今日この頃、そんなに一杯作っても売れねーよ！ 皆ゲームを企画する時、一体どれだけ買う人間の事をリアルに考えているのかしらと思うのよ最近。制作会社持ち込みの企画書を見るとたまーに目にするのが「一般層・ライトユーザーを想定」という一文。この言葉を見るにつけ、その考えの浅さに辟易するのだけれど、実際「ライトユーザー」と言われている一般消費者が年に何本ゲームを買うのか理解しているのかしら？ 年1〜2本しかゲームを買わない

ような連中は、今年で言えば『FFⅧ』と『ウンジャマ』あたりを買っちゃったらもうそこで打ち止めで、その下に「ロボット大戦」やら「DDR」やらが控えてるってのに、一体その持つてきた「ゲーム」は客が何番目に手にとって貰えるような代物なのかをじっくりと考えてから書いて載きたいのよ。まさに「あざとい」企画というのもあるわよね。特定層が絶対興味をそそるような盛りつけをして、ゲーム内容以外で既に訴求力を持たせ、最も回収率の高い手段でリリースするタイプ。いわゆるキャラクター物の中には露骨にそんなものもあるけど、ゲーム単

体の内容を見ちゃえば、お子ちゃマ達にダメゲーだの業界悪の極みのように揶揄されるけど、それを言い換えれば「ユーザーをよく分かっている」ということなの。得てしてそんなゲームは、大抵自分の作った物の身の程をよく解ってて、何か新しい仕掛けとかユーザーを広げてみようとか余計なスケベ心を考えずに必要最小限の投資で確実に目標分を回収するの。でもそれがこの時世の正解よねー。というわけで、ターゲットを確実に絞り込みそれに見合った規模の企画を立てるのが今や大命題なのだが、泣けてくるほどそりやオメー絞り過ぎだろ！ というゲー

ムもホントにあるわね結構。そんな暑さでダラダラと愚痴った前置きのすえに今回紹介するのはFC『プロ野球？殺人事件！』です。ターゲットを絞るのはいいんです！ 面白いものに面白いものを乗せればもっと良くなるのもアリかも知れませんが！ でもなんでプロ野球にアドベンチャーを乗せちゃうワケ!? まーこういう不可解な組み合わせは、最近でもPSで声優とボーリングしたり、GBでウルトラマンにパチンコさせたりとか、とうてい思いつかない組み合わせを考えたりしますが、唯でさえニツチなシエアを更にピンホールに絞り込んでドンだけマト



これがクリスマス商戦に使われるという、まさにカプコン試行錯誤の時代でした……。

リクスが重なるのかマジで真剣に考えたのか悩みはつきませんが、『ファミスタ』と『神宮寺』の2つのシェアがそのままイタダキマンボでグー！と小躍りしてる企画屋の姿を想像すると、今なら企画書の段階で裏紙（エコロジーだからネ）決定ですが、このゲームの発売当時はクリエイティブには悪い時代で、そんなこと深く考えなくともそれなりに売れちゃったりしたのでしよう。そういや「だんご3兄弟」も、3つ4つからアニメ化の引き合いがあったそうだけどそろそろ頭が冷えた頃かしら。大ま

かなストーリーをざっくりと説明すると、自宅へガンアンツのほら選手が偽札の入ったアタッシュケースを持ってきたおかげで殺人事件の容疑者にされ警察に追われることとなったいがわすぐるくんが無実を証明する為に、横浜から広島・名古屋とセ・パ両リーグの球団・球場へとお邪魔しながら、事件の謎にせまっていくなというアドベンチャーです。ゲーム進行的には、ドラクエのようなマップ画面を徒歩や車で移動し、出会う人物その他との会話や調べることでフラグが立つという『さんまの名探偵』形式ですが、最初は関係者の話を聞き込みが中心だったので結構マジで作ってるのかしらと思いましたが、だんだん、池の中の子犬を助けるとか段々無茶苦茶になっていくスタミナの無さがある意味好意的でした。が実存キャラの台詞一つ一つが、某Jr.など「僕は親の七光りじゃないですよ」など中途半端に生臭くて、いがわくんが素性を隠

してガンアンツのプロテストを受け、遠投やノックに合格しないと先に進めないという嫌な部分で野球ゲームが出しやばってくるのがいや参りました。きっちりスポーツやアクションの要素を取り入れてるんだモーンという制作者の意地のようなものを感じ取りましたけど、マップ中で職務質問されると、いきなりいがわくんが警察官を殺しまくる織スクロールシューティングになるのが「あんだ、全然無実やないやん！」と妙な突っ込み所を与えてしまうのがちよつとナンですなあ。ゲーム中、自宅や関係者に電話をする事ができるので、操作が本当に電話番号を入力して番号もまた横浜辺りだと「044-104-8814」とか中途半端にリアルでして、獅子丸思わず本当にかけてみたりしましたが「この番号は現在使われておりません」わかつとるわあ！このフルスイングで



空振りをしてしまった盛りつけはいかがなものかと思いますが、今やもうおいそれとこんなイージーな野球物は出せなくなっちゃいましたな。それというのも某社が日本プロ野球の権利を牛耳ってしまったからなんですけどあの馬鹿協会!! なあもうみんなゲームで実名選手使うのなんかやめようぜ！キャラと球団ロゴにエディットモードをつけて一字違いでレッツゴー！ガンアンツ万歳!! (思考停止中)

岡本吉起の

言わして もらうで

第5回 阿匠と山下と、また見ぬ後継者たち

今回は自分の経歴を振り返りつつ、業界の人材育成についてチヨイと考えてみましょうか。

このオカモトがゲーム業界に入ったのは、今を去ること17年あまりの昔……というような書き出しは前回も使ったような気がしますが、その17年前がどんな時代かというと、年号は平成ではなく昭和で、列車や船の動力は主に蒸気機関、豊臣秀吉がまだ木下藤吉郎だったという頃です（一部、事実と反する記述があります）。

当時、普通の人間にとって本格的なコンピュータというものは、あまり実感のない、半分フィクションみたいな存在でした。いずれ生活に関わってくるかもしれないし、見えないところではもう使われてるんだらうけど、5年10年のうちに一般家庭にポンポン置かれるようになるとは、だれも思っちゃいなかったんです。

一般人でも買える値段の本格コンピュータは、当時マイコンと呼ばれていて、私ら下品な若僧どもは「マイ・コンドーム」などと言ってましたが、性能的には多分、今の携帯電話から通信機能と記憶能力を奪った程度のもんでしよう。やたらと手がかかる割に、大したことはできない。ま、高価なおもちゃでした。

コンピュータ社会の可能性について語る奴はあちこちにいましたが、そんな連中の大部分はコンピュータを持ってないか、持っても使うことができず、ほとんど受け売りや漠然としたイメージだけで偉そうに言っていたもんです。

ゲーム業界はというと、『スペースインベーダー』はもう時代遅れで、ゲームセンターに通う

のは不良とマニアだけでした。『インベーダー』の余波が衰えると同時に、テレビゲームという一過性の娯楽も消えていくんだと、みんななんとなく思っていたんです。こんな暗黒時代に、鉄砲を活用して長篠の戦いに臨んだ織田信長はやっぱ偉かったと言えましょう（一部、正確な記述があります）。

そんな心細い状況の中、私はちよつとした腰掛けのつもりで、絵描きとしてコナミに入社しました。当然、コンピュータには知識も興味もジエンジエン持ってなかったんですが、播磨さんという上司からゲームの何たるかを教わった結果、絵だけじゃなく企画やなんかにも関わって、2本ばかり完成させました。社会人になったのハナたれ小僧が、最初についた師匠でした。

それから、カプコンに拾われてからの師匠が、現在常務取締役の青木さん。私にプログラミンの基本発想を教えてくれた大恩人です。ま、要はコンピュータも人間と同じで、使う側がちゃんとした指示を出さないと力が発揮できないって事ですけど、道具としてのコンピュータの本質を理解できたのは大きな収穫でした。

いや、この青木さんからは、人間として教わったもののほうが大きかったかな。当時23歳、押せ押せの人生を突っ走り、他人にも無意識にそのテンションを要求していた生意気盛りの私に、人を使うなら優しさを知らにやあならんと伝えてくれたのが青木さんですから。で、それからの私はいえ、船水や安田をはじめとす

る部下を、キビシイなりに可愛がってきたつもりです。ガキみたいなどこはいつまでも抜けないんだけど、それなら立派なガキ大将になってやろうと思って。今じゃ青木さんと私の肩書きはタメになっちゃいましたが、今でも「おっさん、おっさん」と呼んで慕ってます。ガキ大将が横町のご隠居になつくみたいに。って、青木さんバリバリ現役だけどね。

カプコンでもうひとり私を育ててくれた師匠が、今はSNKの専務になってる西山さん。以前はIREMに勤めてた人で、トシで私より5つぐらい上、ゲーム界の実績じゃもっと上だったのに、まだまだ駆け出しの私を「さん」付けで呼んで対等に扱ってくれました。仕様書の書き方とかそういう、開発を正確に能率的に進めるためのノウハウは、主にこの人から授かったもんです。

その頃になると部下ももう30人近かったし、先輩の数なんてそう多くなかったから、後はだいたい自分の経験と勘、それから本なんかを読んで独学です。数年前、カプコンがポストコンサルティングっていう経営コンサルタントの会社を招いて助言を仰いだ時、その社長の堀紘一さんって人には刺激を受けましたけどね。ああ、世の中こんな頭のいい人がいるもんだな、自分も頑張らにやいかな、と。

今にして思えば、私の業界人生、恵まれてくってましたね。当時は色々な面で制約が厳しかったから、逆に隙間を突く斬新な発想ってものが出しやすかったし、テクノロジーの進歩が遅

かったから、ついていくのも楽だった。開発チームの人数が少ないせいでいろんな役割を兼任して、その中から自分に合った職種を見つけることもできたし、ゲームの数も多くないから、工夫したらダイレクトに手応えがあった。まあその分金回りは悪かったけど、方々でいい上司やお手本に恵まれて、能力を磨くチャンスも発揮するチャンスもほとんど与えられてました。

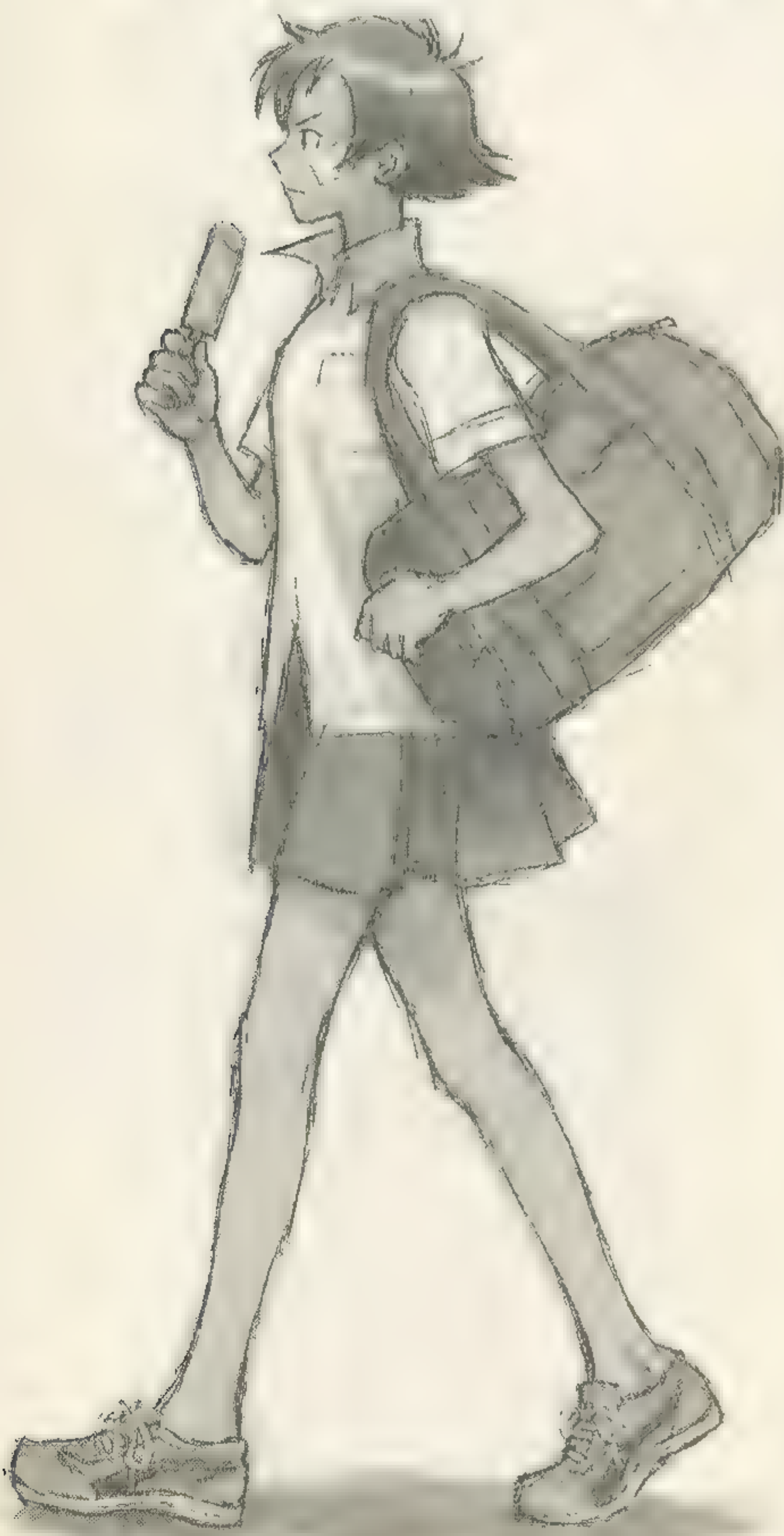
それに比べると、今からこの世界に入ってくる若い人は窮屈でしょう。企画で入った人が作曲で思わぬ才能を発揮するなんて機会はまずないし、専門分野の技能は高くて当たり前。腕が良くても、作風にアクが強すぎたら偉くなるまで抑えていかなきゃなりませんからね。その上、大作化が進んじやってるから、みんなついつい冒険は避けちゃうし。

これじゃいかん、もっと次世代の人材のため

に骨を折っておかねばと、常々思ってはいるんですが、なかなか個別に指導する余裕はありません。だからせめて、企画やプロデュースについて私が蓄えたノウハウを整理して、いずれマニュアルにまとめてみようと思ってます。マニュアルというと眉をひそめる人もいますが、開発の仕事がこれだけ複雑になっちゃうと、本人が体験を積むにしても踏み台が必要です。要は、本人がマニュアルに使われないことですね。

で、本当はそれを、インターネットかなんかで無料配布したいところだけど、会社の立場を考えたら、きっと社外秘ってことになっちゃうんだらうな。

とにかく、まだ見ぬ後継者たちには、なるべく進みやすい道をつけておきたいもんです。それが結局、私を育ててくれた先輩達への、恩返しにもなるはずだから。



イラスト：西村キヌ

岡本吉起（おかもと・よしき）

株式会社カプコン開発本部取締役本部長。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

KOJIMA
CINEMA

16

『THE MATRIX』

コジマシネマ開演の挨拶

観ました！ 観ました！ 遂に『マトリックス』を！ 前号でも軽く触れていましたが、なんせあの「スター・ウォーズ」よりも観たかった映画なのです。今年の頭にワーナーの試写室で予告編を観て以来、ずっと気になっていたのです。というのも、ずっと待機状態になっている次企画のアクション・アイディア（壁を走って弾を避ける、高速で弾を避ける等）や、キャラクター・イメージに非常にダブるところがあったのです。「やられた!!」という感覚と同時に、妙な親近感が湧きました。きつと「ニューロマンサー」を書い

ている時に『ブレラン』を観たウィリアム・ギブスンも同じ気持ちだったのではないだろうか？

今秋は『マトリックス』、一押し！

『マトリックス』への期待度はかなりのものでしたが、さらにおつりが来る面白さでした。ただ意外だったのは、ビジュアル等から、現代アクション劇を想像していたのですが、実際はかなりヘビーな設定のサイバーパンクSFであったりします。コミックやゲーム、アニメ、カンフー映画といった様々な要素をデジタルという魔法でハリウッド的にMIXしてこそ実現した、オタク兄弟監督による次世代エンターテインメント映画!!

実はこの映画、既に3回も観ています。最初はE3ショーの際、5月にロスで観ました。思ったよりストーリーが込み入っていたので、語学力の乏しい僕には難解な内容で、アクション・シーンを楽しむのがせいぜいでした。6月末に試写会に呼んでもらい、日本語字幕版を観ました。そこで単なるアクションSF映画ではないことが分かりました。説教臭いところがあります。『聖書』や『数学』、『心理学』といったエッセンスを取り入れた、哲学的な奥行きも備えた映画だったのです。まあ、こういう側面もオタク的であったりしますが。

キア又復活！

キヤリーリアン・モス魅力炸裂！

「キアヌ・リーブス」「サイバーパンク」というキーワードを聞くと、『JM』を思い出す人もいるかもしれませんが、安心して下さい。その心配は不要です。まったく別物であると同時に、『スピード』の頃の、あの神経質で頼りなげなキアヌが復活です。相変わらずの大根演技には違いないのですが、カンフーやアクション・シーンを吹き替えなしで頑張っています。しかし、今回注目すべきはキアヌよりも、ヒロインのキヤリーリアン・モスでしょう。完全にキアヌやフィッシュバーンを食ってしまっています。彼女のための



プロモーション映画といってもいいかも。とにかく、格好いい！一番おいしい所はすべて彼女が持つていってしまいます。強いだけではなく、母性的な優しさ等も上手く描かれています。前作『バウンド』でもそうでしたが、ウォシヤウスキー監督は「強い現代女性」を描くのが得意なようです。

本場カンフー・アクションとワイヤーワーク

この映画の見所は銃撃戦だけではありません。アクション監督をあの「ワン・チャイ」シリーズ等でお馴染みのユエン・ウーピンが行っているのです。特に今回はウーピン師匠を機材丸ごと香港から招いたということもあり、そのカンフー・アクションの完成度はハリウッド映画では突出しています。キアヌを始め、フィッシュバーンやモス等の俳優陣に4ヵ月半かけてカンフーとワイヤーの訓練をしたということもあり、カンフーファンも涙ものの仕上がりではないでしょうか？ 壁走りやキリモミ宙返り等、香港映画ではすで

に見慣れたワイヤーワークも、ハリウッドの俳優が見事にこなすことでかなり斬新な映像に見えます。ヴァンダムではなく、キアヌたちにカンフーをトレースさせることで、「MATRIX」という電脳世界の設定をより引き立てています。まさに確信犯です。

デジタル技術とアイディアの融合

さすがはデジタル世代の監督、VFX、CGの使い方が上手いです。技術とアイディアを上手く融合させて、観たことのないビジュアルを作り出すことに成功しています。さりげないところにも、その才能は窺えます。「MATRIX」のモニター画面で緑のデータが雨の滴のように上から下へ流れるエフェクトがあるのですが、その斬新なイメージに感心しました。常にモニターの走査線を水平方向にプログラムで描いている我々には、とても思いつかない表現です。データが数字ではなく、カタカナである工夫もニクイです。また、キアヌがエージェン



「マトリックス」、斬新な視覚効果に圧倒される。
©1999 Warner Bros. All Rights Reserved

トに捕まって車に連行されるシーン。通常のスピードの映像なのですが、車のドアミラーの中だけ高速撮影された映像が組み込まれていました。非常に印象的な映像に仕上がっていました。VFXによる心理描写です

SFXとゲーム制作

観たことのない映像を「具現化」するために、様々なイメージボードを描き、アイディアを捻って、新しい技術や手法を編み出す。それによって映画の新しい局面が生

まれていく。テクノロジーとアイディアにより、際限なく広がるイマジネーション……。これがSFXの基本であり、それが映画の醍醐味です。これまでも『2001年宇宙の旅』や『スター・ウォーズ』、『T2』、『ジュラシック・パーク』等、ある作品の技術開拓によって新しい世界への扉がいくつも開かれ、映画産業はその都度、成長してきました。「マトリックス」も、そういうフロンティア的な功績を残す映画であると思います。ゲームも同じです。アイディアと技術がうまく結びついた時、それまでに観たことのなかった、体験したことのない世界が見えてくる、そしてさらにエンターテイメントの枠が広がっていく……。次もそんなゲームを作りたいと思っています。

『マトリックス』

THE MATRIX

監督／脚本＝ラリー・アンダー・ウォルシュスキー
主演＝キアヌ・リーブス／キャリー・アン・モス
プログラマーとして働くネオ(キアヌ・リーブス)は、最近「起きていてもまだ夢を見ているような感覚」に悩まされていた。ある日、彼のパソコンのモニターに不可思議な文字列が浮かび上がる。「マトリックスが狙っている」……。 (ワーナー・ブラザース配給 9月公開予定)

カスマ デラックス♡

好評発売中!

初のイラスト集が
出ました!
見所、読み所、が
満載なんで、
トイレやおフロの
お供にイイぞ。

続もっと怪奇を! / 巻

More
Mystery, Please.

Part 2 この連載も単行本にしたいけど…いつになるコトやら…。

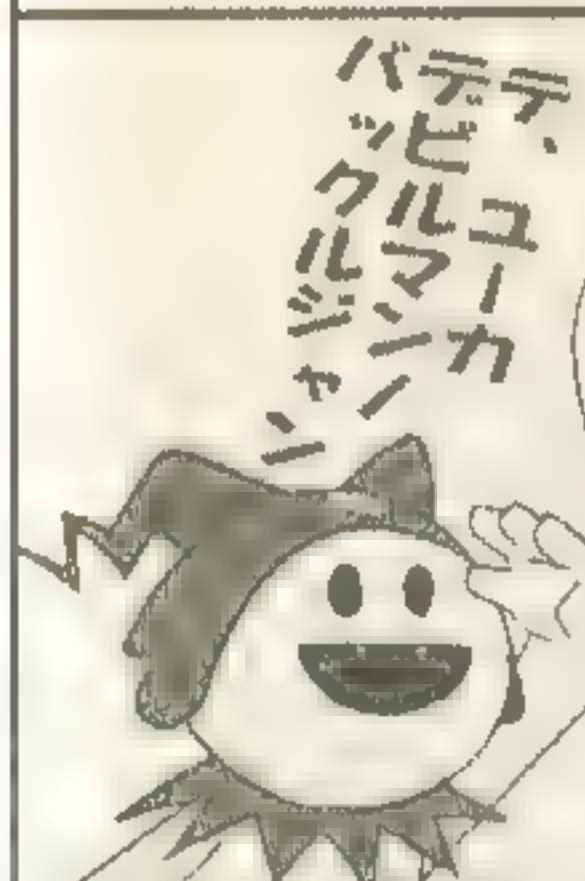
マタ
宣伝+!

次は、
悪魔の本のイラスト集

ある日のいつ…



タッ、タッ、タッ、タッ、

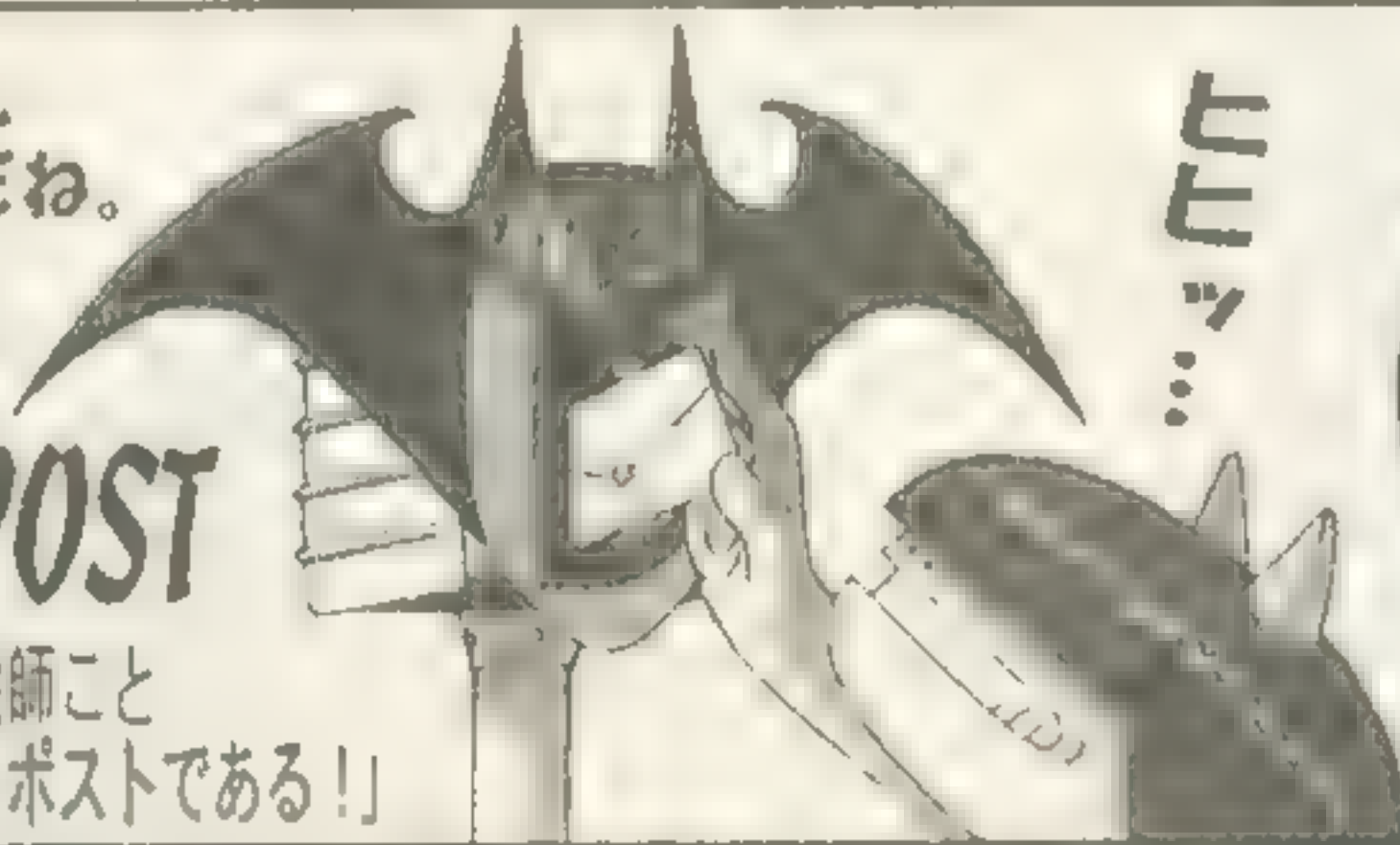


アッ
「デビルポスト」
ニ、ナニカ
届イタゾ。

鬼太郎のアシ
といっしょだね。

DEVIL POST

「説明しよう! デビルポストとは悪魔絵師こと
金子一馬宛てにナゾの事件の報告が届くポストである!」

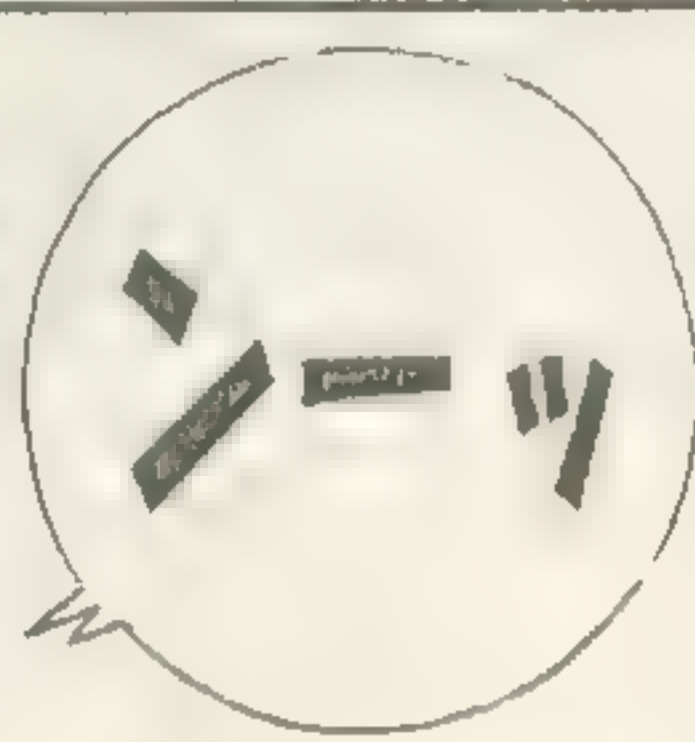


ヒョッ…

ゆうびん!



怖い怖夏
しいいなる
シは話系のと
イい出の
な一本が



←←←←←

やっと出た「新耳袋」第四巻、
日本版メンインブラックとも
言える「黒い男たち」の話と、
山の上にあるナゾの牛舎の話
の「山の牧場」が面白いぞ。
ちなみにこれを書いてる時、
またマシンがトビました。
どうやら「新耳袋」と書くだ
けでマズイみたい…、
あまりに何度もトブんで、
さすがにちょっと寒気が…。
これも先入観だと思いたい
ですな、いやマジで…。

デビルポストニ
オ手紙が来タヨ。



それは「カスマ
デラックス
VOL. 11」で
募集した、ゲームに
まつわる怖い話の
手紙じゃないのー、
さっそく
読もうぜー。



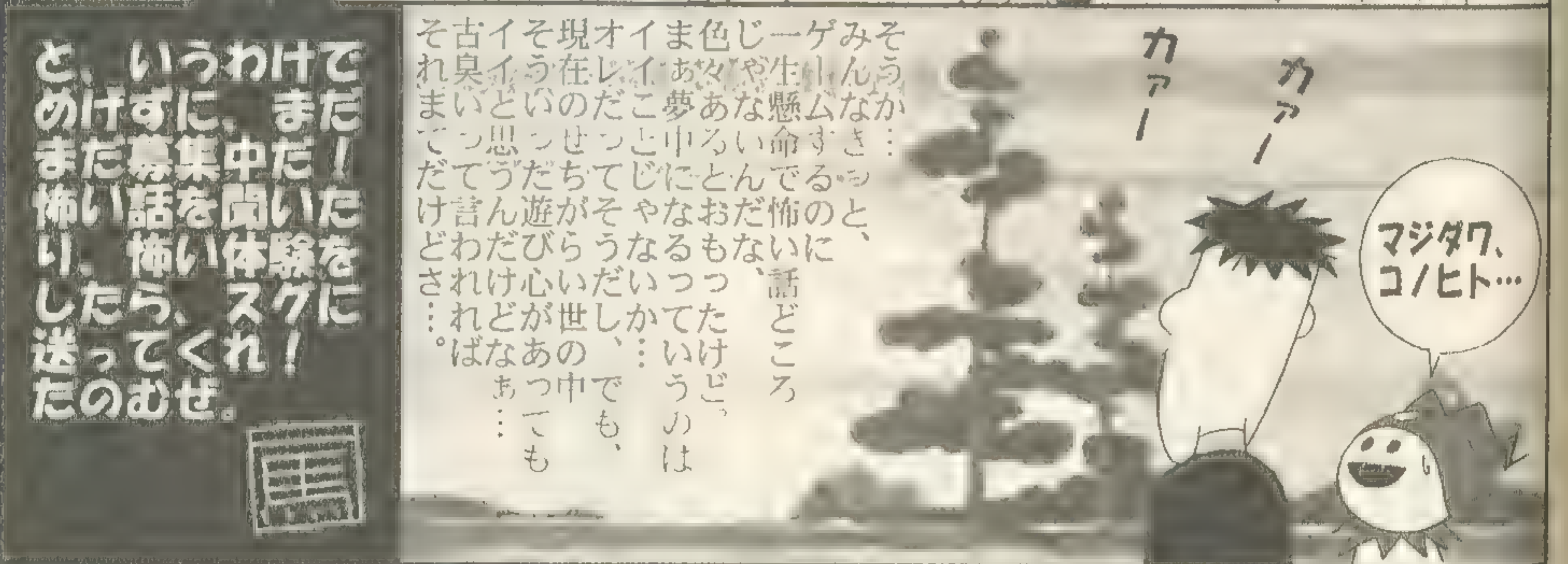
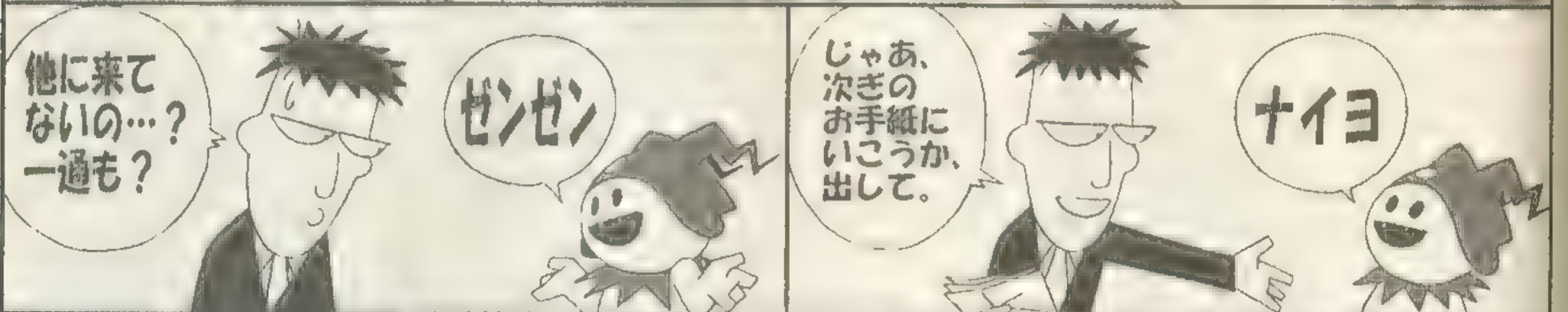
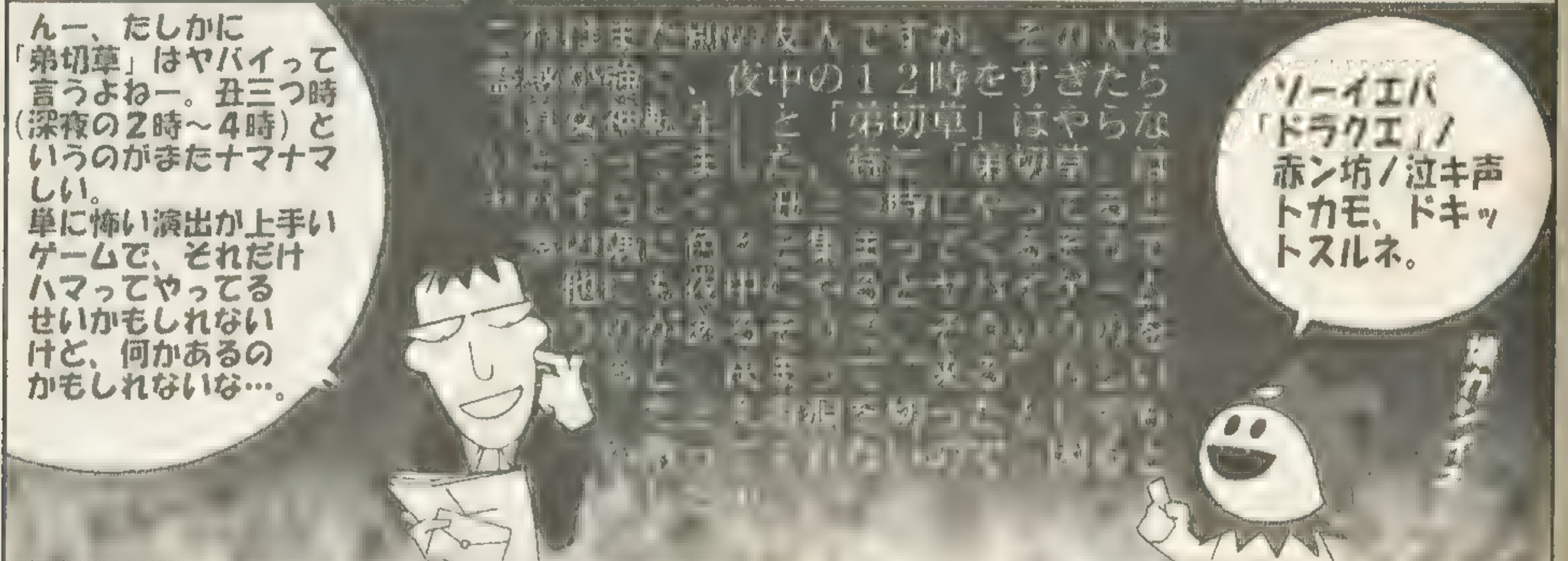
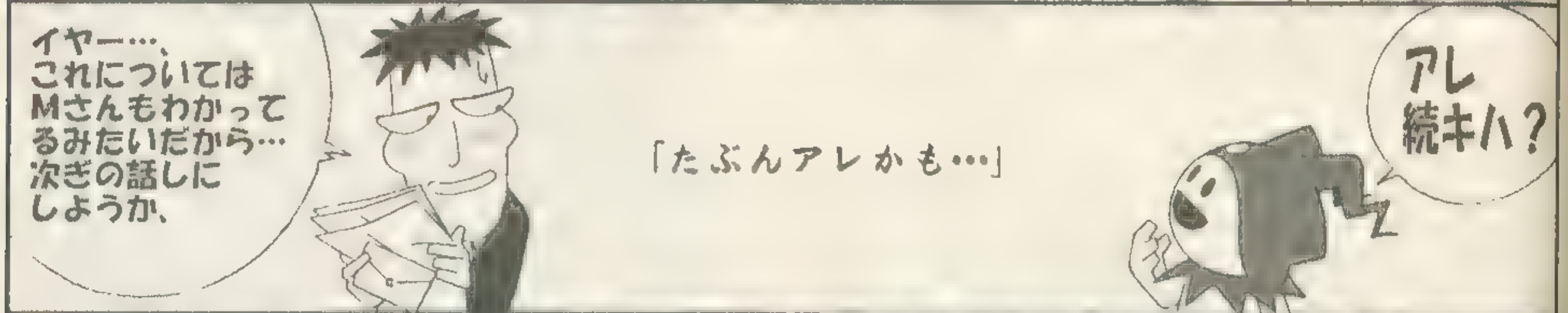
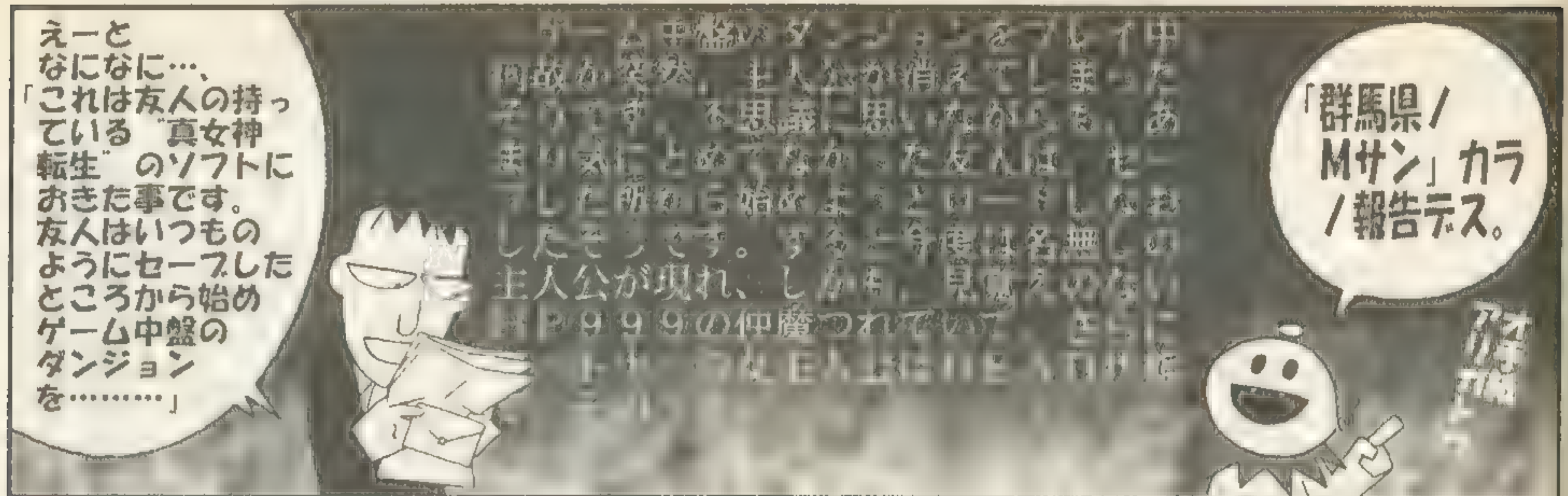
マタ、
MILK!

ハイ



詳しくは
1999年1月号の
ゲーム批評を見よう。

大好評連載 カズマデラックス第13回!!



今回、紹介させていただいた方の、お名前はあえてイニシャルとさせていただきます。また演出上、文面を多少変更して、紹介させていただいている事をお詫びします。

中古ソフト流通 合法の判決下る!!

上昇・エニックス裁判は上昇・中古ソフト業界側の勝訴となった。しかし、その現状はさほどの変化も見せない。中古ソフト問題の陰に潜むゲームソフト流通の是非とは？



吹き荒れる 五月の嵐のなかで

中古ソフト流通は是か非か。

ゲームは映画であるか否か。

大手ゲームソフトメーカーが団結して臨み、中古ソフト流通の是非をめぐる繰り広げられてきた熾烈な戦い。その行方を左右するであろう最初の判決が下された5月27日は、JR中央線や京葉線が一時不通となるほどの強風が吹き荒れていた。典型的なメイストームである。

同じ日、冤罪か否かで世間を騒がせてきた有名な刑事事件の公判が開かれており、東京地裁の玄関前は大勢の人で溢れかえっていた。罵声や怒号が響き渡る人の群。

その対岸に、ずらりと並んだ100人を超える列は、上昇・エニックス裁判の傍聴券希望者たちだ。そばには原告・上昇の金岡社長や被告・エニックスの福岡社長の姿も見える。

両陣営とも異口同音に「絶対勝てる」と断言し揺るぎない自信を持って臨んだこの裁判。抽選倍率

約3倍となった貴重な傍聴券を手にした者は、一斉に法廷へと向かう。いよいよ、判決のときは目前に迫っていた。

ゲームは映画に非ず

冒頭で簡潔に結論を述べた東京地裁・三村量一裁判長に倣って、最初に主文を紹介してみることにしよう。

「原告の行うゲームソフト目録記載の各ゲームソフト（『スターオーシャン』セカンドストーリー）

『バスト・ア・ムーブ』の2作品）の中古品の販売について、被告が右各ゲームソフトの著作権に基づく差止請求権を有しないことを確認する」

早い話が「中古ソフトの流通は合法」とされたのである。

勿体ぶる必要もなからう。その日のニュース番組は、我々が予想した以上に詳細な情報を伝えていた（TBSなど短い時間のなかでわかりやすくまとめられた特集もあったが、「ニュースステーション」の某コメンテーターの解説は、

なんともトンチンカンだったような気がする」。

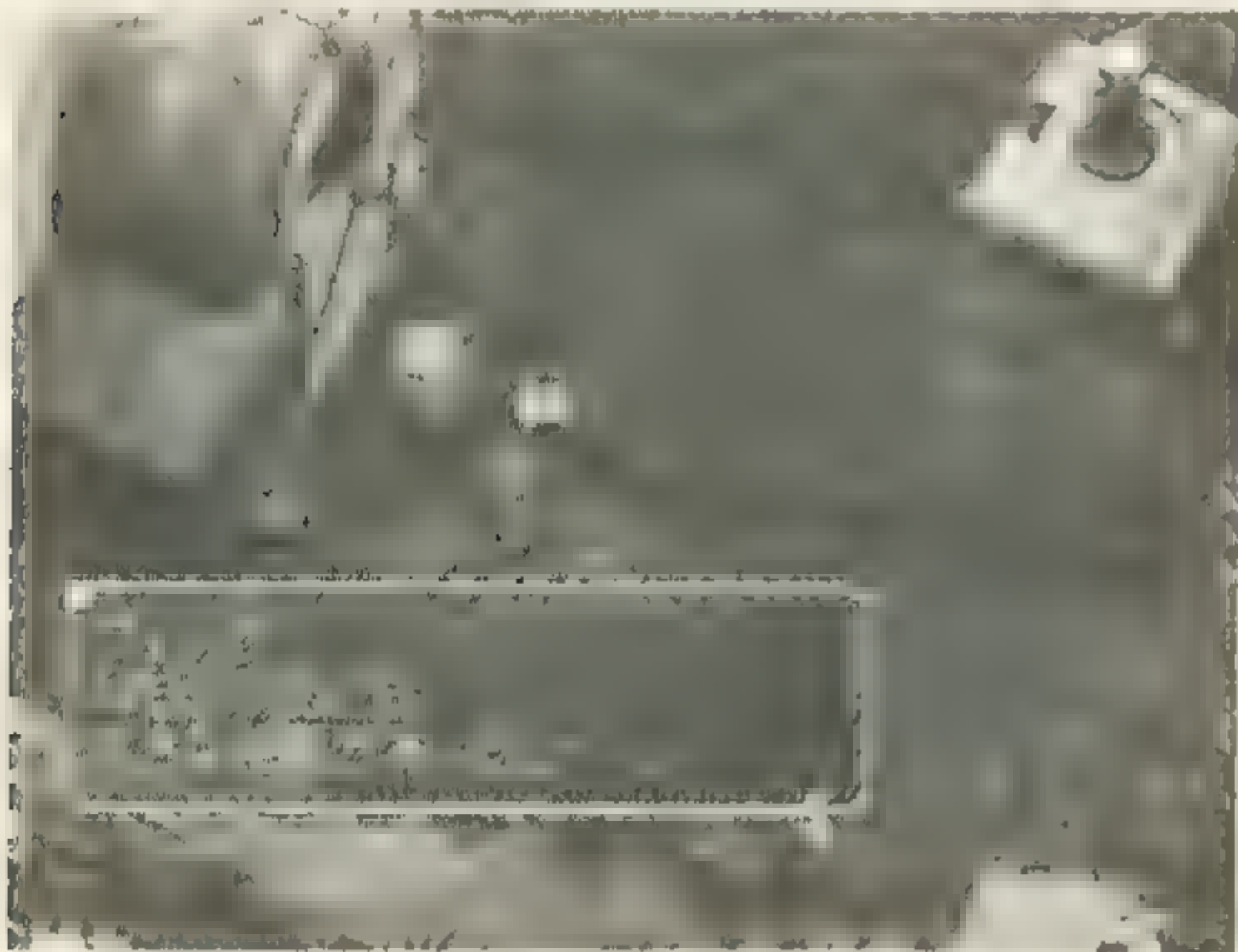
前号までに何度も繰り返し述べてきたことだが、中古ソフト問題とは「ゲームは映画の著作物にあたるか?」「ゲームソフトに頒布権はあるのか?」を巡る争いである。

本裁判では、これを踏まえ「ゲームは映画の著作物に該当し、頒布権が認められるか否か」「ゲームは映画の著作物であり、頒布権が認められたとして、いったん適法に譲渡されたあと、頒布権が消滅するか否か」の2点が争点とされていた。

裁判所はまず「劇場用映画の特殊性」に言及し、「劇場用映画は、オリジナル・フィルムを基にして複製されたプリント・フィルムを映画館において上映し、映し出される視聴覚的表現を一度に多数の観客に鑑賞させるという形態で利用されるものである」とまとめている。また劇場用映画は一度に多数の観客に鑑賞させることに意味があり、他の著作物のように多数の複製物が公衆に直接販売されないという点を指摘。さらに配給制

度という独特のシステムを用いて投下した資金の回収を行ってきた社会的実態を解説したうえで、この地位を頒布権という特殊な権利で保護することが適当と説いた。わかりやすいといえば、映画に限りていえば頒布権という強い権利を認めてもOK、ということを確認したわけだ。

続いて「映画の著作物」であるための基本的要件を確認する。ここで「劇場用映画において思想・感情の創作的表現は、フィルム編集等の行為を通じて一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることによって行わ



「スターオーシャン セカンドストーリー」。上昇側はわざと映画に近いと思われるRPGを選んだという。

れるものであり、複製物たるプリント・フィルムを上映することにより常に同一内容の連続影像がもたらされることで、広範な地域における多数の映画館での上映を通じて膨大な数の観客に対して、同一の思想・感情の表現を伝達することが可能なものと論じる（わかりにくいかもしれないけど法律的表現ってこんなものです。ちなみに「影像」は法律用語）。

裁判所は、前記・文の「編集等において一定の内容の影像を選択」「一定の順序で組み合わせる」「常に同一内容」「連続影像」「同一の思想・感情の表現を伝達」に着目し、これらが映画とゲームを隔てる部分だと指摘した。

ゲームは、たとえ同じソフトを使っても、プレイヤーによるコントローラーの具体的な操作に応じて、画面上に表示される影像の内容や順序は、各回のプレイによって異なる。よってゲームは映画の著作物としての要件を満たさず、著作権法二条三項にいう「映画の著作物」には該当しない、と判断されたのだ。これもわかりやすく

いえば、「インタラクティブ性のあるゲームは映画ではない」ということである。

この論点に加えて、ゲームソフトは一種の素材としての多様な影像の集合であり、ゲーム作者の編集行為によって、すべてのプレイヤーが、まったく同じものを観て聞いて感じるものではないと言及。一般的な劇場用映画のように「このカットの次にこのシーンを挿入」といった見せ方、作り方をしないかぎりには、映画とは認められないと説明する。もちろん「どの素材を集めるか」という点に著作物としての要件があるとも考えられるわけだが、これについて裁判所は「劇場用映画のスクリーン写真も著作物だが、それを並べても映画とはいえない」と否定した。

メーカー側が主張する「ゲームが映画の著作物である」という前提条件が否定されたわけだから、いうまでもなく頒布権は存在しない。これによって、中古ソフトの販売を差し止める権利はないと結論されたのである。

一部では、過去に「ゲームは映

画の著作物である」と司法判断が下っていることから、二つめの争点である「映画の著作物ではあることを認めたとえで頒布権が消尽するか否かが問題になるのでは」との見方があったようだが、それどころか、のつけの部分から完全に否定されてしまったわけだ。

これはある意味、非常に画期的な判決である。日本の裁判では、過去の判例に背くこと自体が珍しいことなのだから（もつとも限定的には、この判決に先駆けてコーエーの『三國志Ⅲ』裁判でも同ソフトは映画の著作物ではないとされてはいた）。メーカー側とすれば考えもしなかった判決、まさに青天の霹靂である。

長々と書いてきたが、実際の裁判では、裁判長によって主文が言い渡されただけである。あっさりしたものだ。

、同固唾をのんで見守って……と思う間もなく雌雄を決する判定が下されたわけだが、その瞬間の両陣営の表情は見事に好対照だった（当たり前か?）。上昇・中古ソフト業界側の弁護団は、安堵の

表情と笑顔。一方のメーカー側は、エニックス福岡社長の首を傾げる仕草が印象的であった。

中古ソフト問題は終わらない

この裁判のあと、前後して双方の記者会見が開かれた。

敗れたエニックス側の濱野英夫弁護士は、ゲームが映画の著作物であると認められた過去の判例を再度強調し、遺憾の意を表明。また、インタラクティブ性に関する判断については、「コントローラーの操作によってどのような影像の変化がもたらされるのかという

部分が、そもそも著作者の判断で行われているわけだから、物に固定されている（映画同様、編集行為がある）」と反論した。

福岡社長は冒頭で「こういう考え方もあるのかなと思いました」と感想を述べ、取引のある小売店に対しては引き続き9ヶ月の中古ソフト取扱禁止と7%の著作権料を求めると回答。これを受けて社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）の久保田裕専務理事は「ゲームソフト市場においては4048万本、約1395億円相当の中古品が販売されており、この売り上げについて「はなんらメーカーへの還元が為されていない」（数字は平成9年CESA調べ）」としたうえで、メーカーに対する経済的な保護を改めて訴えた。また、この席でメーカー側は控訴する旨を発表している。

一方の上昇・中古ソフト業界側の記者会見は、テレビゲームソフトウエア流通協会（ARTS）の新谷雄二代表理事、上昇の金岡勇均社長の挨拶にはじまり、終始和

やかなムードで行われた。

弁護団の藤田康幸弁護士は「この事件というのは表面的には著作権法の解釈を巡る対立だが、より本質的には、いわば特権的な利益を擁護するのか、より普遍的な利益を擁護するのかの対立だった」と語り、以下のように続けた。

「大量生産され、一般に広く販売されている商品で、流通の隅々までコントロールする権利があるなどという主張はゲームソフト以外にないのです。また日本以外の国でゲームに頒布権を認めると主張する例もない。一旦適法に譲渡が行われたら、その後は頒布権は及ば



上昇側弁護団。非常にたくさんの報道陣が集まった。

読者の声

上昇・エニックス訴訟判決についてどう思いますか?

「サンバギータ」を売りにいったら300円。店には2000円は上乗せされてるけどどういうこっちゃ。中古屋もうけすぎでっせ。(宮城県 リー)

ないとされているのが国際的な常識です。そんなグローバルスタンダードに反するような主張を日本の裁判所が認めたら世界の笑い者になったでしょう。もともと著作権法の目的は何なのかということなんです。著作権法第一条に書かれている同法の目的は、文化の発展を促すこと。文化の発展を促すためには、著作権者の利益を一方的に擁護するだけでなく、著作権者の利益と利用者の利益のバランスを取りながら保護をはかつていくことが重要なのです」

また、メーカー側の「中古市場の存在によって新品の販売機会を喪失すると、投下資本の回収の機会が奪われる」という主張に対しては「投下資本回収が必ず保証される商品などというものは現代社会ではありえない」と厳しくこれを批判している

勿論、まだ第一ラウンドが終了したに過ぎない。今後も「ゲームが映画の著作物であるか否か」の戦いは高裁、最高裁と続いていくのだ。

エニックス

中古ソフトがゲームメーカーの息の根を止める?

さて、それから数日後……。我々はまずエニックスを訪ね、福嶋康博社長に改めて裁判の感想をうかがった。

「苦しんだ末の判決だったのではないかという気がしますね。ただし、これで中古ソフト流通が全面的に認められたことにはならないと思います。判決の翌日には、契約している小売店さんに向けて『これまでの契約（条件付きの中古ソフト販売承認）は変わりません』と手紙を出しました」

福嶋氏は、今回の裁判に負けはしたが、現状は何も変わらないと強調する。また、契約している小売店からも異議申し立てなど是一件もなかったという。

上昇は本誌でも常々「中古ソフト問題の根幹は、現在のゲーム流通そのものにある」と主張していたが、この点について質問すると「エニックスでは返品（商品の交換）もある程度認めていますよ」

と福嶋氏。さらに「中古ソフト業者側のSCEIさんが儲けすぎているという主張もおかしい」とSCEIを弁護する。

「SCEIさんは、後発ながら、あれだけの市場を作り上げたわけですから、当然の報酬でしょう。スーパーファミコン時代の任天堂さんだって同じことでした。もし利益配分について不服があるのなら、きちんと話し合えばいいだけのことです。エニックスが自社流通を始めたのは、そのノウハウがあったこととありますが、メーカーとして自分の商品を自分で扱うことが自然だと思ったからです



(株) エニックス代表取締役社長 福嶋康博氏。

よ。別にSCEIさんに任せたらといって、自由な商品コントロールが阻害されていたわけじゃありません」

さらに福嶋氏は、PS2時代の到来をチャンスであると同時に、危機感を感じるところもあると語る。「ファミコンからスーパーファミコン、そしてCD-ROMになっていくにつれ、どんどん利益が縮小しているんです。将来、より大きなメモリーをもつもの、さらに高いクオリティのハードが出てきて、今よりもっと儲からなくなってしまうのではないですか？ ゲーム業界全体が、ある日突然クライシスを迎えるようなことはないでしょう。しかし、徐々に落ち込むことはあるのではないのでしょうか……」

ハイスペックのハードに伴う投下資本の増大が、資本の回収をより困難にさせる。そして次なるゲームの開発費のための真つ当な資本回収を阻害するのは何か？ それが中古ソフト流通だと暗に福嶋氏は主張しているのだ。

原告・上昇が説く 「SCEIの功罪」

「あの判決がどちらにころんだところで、おそらくメーカー側は何も変わらないんです。ただ、我々に見れば、勝利してやっとな現維持という紛れもない死活問題なんですよ」

そう語るのは、第一審で勝訴した上昇の金岡社長だ。氏は「エンタテイメント産業は水物」という。「小売業がその波に乗ったのも事実だが」と前置きしたうえで「ゲーム業界はかつてのゲームバブルを引きずっている」と説く。

「ゲームは出せば簡単にミリオンを記録する時代がありました。しかし当時はメーカーの数も数十しかなかったわけです。今では数百ですよ。競争が激しくなっているわけだから、昔と同じようにはいきません。いうまでもなく自由市場のなかで淘汰されるメーカーも出てきます。それなのにメーカーは自らの保護を真つ先に訴えている。これはおかしい話ですよ」



(株) 上昇代表取締役 金岡勇均氏。

中古ソフト業界側はこれまでの取材のなかでも再三にわたって「中古ソフト問題は流通の問題だ」と説いていたが、金岡氏はするどい矛先を現在のゲーム流通を作り上げたSCEIに向けている。「中古ソフトによる新品販売機会の被害より、メーカー自身がきちんとした形で流通に流さない被害の方が大きいのではないしょうか。たとえば『F.F.Ⅷ』。売る態勢が整っている専門店には充分な数のソフトがなく、コンビニには過剰に出回っている。この過剰に出回ったソフトのなかには、コンビニから横流しする形で闇市場に

流れていくものも相当あります。私は適正な流通が実行されていたら、あと50万本は売れていたと思いますよ。それだけじゃない。SCEIは専門店の低迷を単品管理能力が欠けているためと決めつけて仕入れて追加発注すればいいと、ところが本当に売れるソフトは追加発注してもモノがない。そもそも単品管理どころか単品の予測をしなければならぬのが実状なのに、メーカーは土壇場まで情報を見せない。単に「いいソフトですよ」というだけ。どう転んでも不良在庫を抱えるはめに陥ります。我々としては、いち早く不良在庫になりそうな商品を換金することでは在庫のコントロールができないのです。任天堂が頂点を極めていた時代の流通は酷かったといわれていますが、それでも利点はありました。売れないソフトでも問屋を通して安く売りさばけば、メーカーはなんとか回収することができましたから。無論、きわめて不透明なことではあるのですが。しかし、SCEIの時代に

入ると問屋のような中間流通がなくなってしまう。たしかに、そのおかげでソフトの価格が下がったというメリットはあります。しかし、これは森林を伐採して森の保水効果をなくすようなもの。エニックスのような力のあるメーカーなら自分で売ることもできますが、弱小メーカーはSCEIが売れないと言ったらもはやそれまで。以前のように問屋にすがりつくことさえできなくなってしまう。それ以上作らせてもらえないんですから。それだけならまだしも、SCEIは、今まで問屋が持っていた保証機能を我々小売に要求するようになりました。つまり、もっと保証金をよこさない、ということですよ。また、定価で売れば利益が出るから真面目に商売しろとも言われます。しかし、実際のところ定価販売できるようなソフトは全体の1割が関の山ですよ。我々は思うんです。クソゲーいっぱい押しつけておいてそれはないんじゃないか、と」

SCEIは、森の木を切り倒して（問屋をなくして）通行を容易

にし（価格を下げた）通商も盛んになった（多くのメーカーが多くソフトを制作・販売できる）。一見、メーカー、ユーザーともに喜ばしい形だが、森の保水効果（問屋によるメーカーのリスク回避）が消えたため、土砂（リスク）が川下に流れ出した、と上昇は言うのだ。川下にいるのはもちろん小売店とユーザーである。「1万円だったカセットが5800円のCD-ROMになった。これによりメーカーは35%は余計に売らないと同じ利益が出なくなっ

ショップだけにリスクを 背負わせるのか？

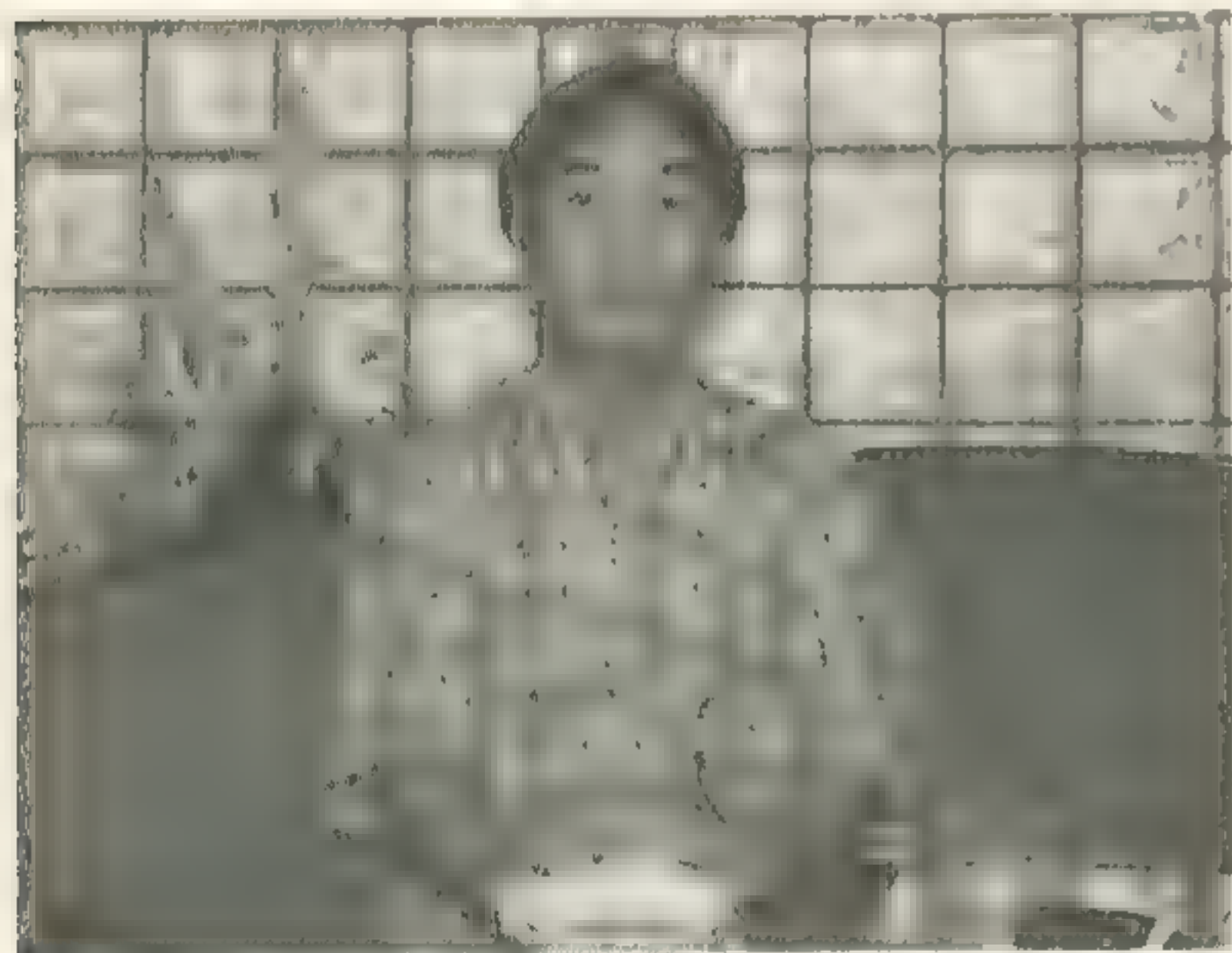
わんぱくこども

「僕はSCEIさんを嫌いではありませんが、多分目指している目標（ゲームという文化の発展）は一緒だと思うんです。ただ、方法論が違うだけの話」

ARTSの代表理事を務める株式会社アクト（FCチェーン）「わんぱくこども」社長・新谷雄二氏はそう語りつつも「掛け率が75%で返品ナシっていうのは、普通は商売になりません」と手厳しい。

「他の一般的な商品の小売を考えれば、適正な卸値というのは大体

50〜60%、妥当な小売のマージンは40%くらいなんです。メーカーはソフトを作るリスクがあるといいいますが、我々にだって店舗を借りるリスクや人を雇うリスクはある。現在、定価で得られる25%の粗利は、店舗間の競争によって10%引き位の販売価格になりますから、実質15%の粗利になります。これではどう考えても無理ですよ（笑）。15%っていうのは、6枚仕入れて5枚売り、1枚ディスプレイすればチャラという数字です。人件費のぶんだけ損をする計算になる。だいたいSCEIがリピー



（株）アクト代表取締役社長兼ARTS代表理事 新谷雄二氏。

ど、不良在庫を抱える怖さを考えれば実際リピーターなんてできないですよ」

また氏からは、次のような著作権関連の話も聞くことができた。「アメリカなどでは全ての著作物に頒布権が認められ、それがグロバルスタンダードと言われていますが、実は、日本とアメリカでは頒布権という名前が同じだけで対象と内容がまるつきり違う法律なんです。たまたまアメリカのある法律を頒布権と訳したことが間違いなんです。映画の著作物にのみ認められた強力な権限を持つ日本の頒布権が、名前が同じというところでゲームにまで適用されようとしている。それに気づいてか、今度の著作権法改正で譲渡権という言葉が出来ましたが、この譲渡権がアメリカという頒布権と同じ内容のものなんです。まだ審議の途中なので決定されたわけではありませんが、譲渡権では、ファーストセルドクトリン、つまり第一頒布をもって消尽すると明文されています。ただし映画はこれまで通りで、ゲームに関しては、

映画の著作物と認められた判例もある為、司法の判断に任せるといふ内容なんです。その場合、現在一番新しい判例は前回の裁判で我々がいただいた判決ですので、第一頒布をもって消尽すると思うのが当たり前だと思ふんです。まあどちらにしても、メーカー側の言い分は根拠に乏しいと言わざるを得ませんね」

トップボーイ

新作では商売にならないというわけじゃないんです

中古ソフト業者に対して、新作販売とリピートに可能性を見出しているショップもある。苦戦の続く新作専門ショップのなかで10年連続前年比アップを続けているのがFCチェーンのトップボーイである。「新作では商売にならない」といわれているなか、同社の松藤博次社長は、こうした業界の声をきっぱりと否定する。

「SCIEIが参入してリピートビジネスが浸透して以来、確かに粗利は下がりました。そのためにリサイクルをやらないと、新品ビジ

ネスが成り立たないと中古ソフト業者さんは言いますが、実はそんなことはない。粗利が低くとも粗利が高ければ商売として成り立つんです。粗利を低く設定すれば商品の回転に加速がつく。いちばん大事なのは、この加速を利用し利益が取れるうちに高回転させ、適正にリピートすることです。そのためには2、3ヶ月前に初期発注する段階で商品選択を誤らないこと。新作はゲームの研究が重要なんです。新品ビジネスは赤字で売るリスクを背負わなくてはなりません。それを回避するフィルターはちゃんと存在するというところでですよ」

トップボーイはブレインともいうべき少数精鋭の仕入スタッフが新作の評価を下している。しかし「データや詳細は一年以内のもので十分」と松藤氏はいふ。

「資料もあり過ぎると、判断が鈍ります。我々は博物館じゃないんですから。それに品揃えが多い方がいいというものでもない。500アイテムと800アイテムなら確かに後者の方が品揃えはいいで



(株) トップボーイ代表取締役 松藤博次氏。

しょう。しかし、お客は自分の知っているヒット作や気に入っているゲームが、より多くある方を品揃えがいいと感じるものなんです。ここでも店側に品定め力が要求されるのです」

事実、同社は世間が注目している新作でも発注が少ないことが多々あるという。往々にして、その読みは当たるそうだが、これだけのノウハウを持ち常勝を続けるトップボーイだが、それでも「新品ビジネスというのは厳しい」といふ。

「SCIEIさんが目指している、新品がならぶ魅力あるお店をつくるには、やはり資金がかかってき

ますし、それだけの在庫も持たなければならぬ。良い立地で、良い人間で運営させなければならぬ。そうなるとはつきり言っているんですね。やはり、もう少し考えられた利益配分にならないければ難しいでしょうね」

また、中古ソフト問題については非常にあつさりしたものだ。た。「世間では結構騒がれているようですが、私たちは全然気にしていませんよ。ただ今後裁判がどういう方向に進もうとも中古ソフトがなくなるとも思わない。ただし、商売としては成り立つかも知れませんが、事業にはならないかもしれませんね」

某大手FCチェーン加盟店

田舎依然とした専門店経営と

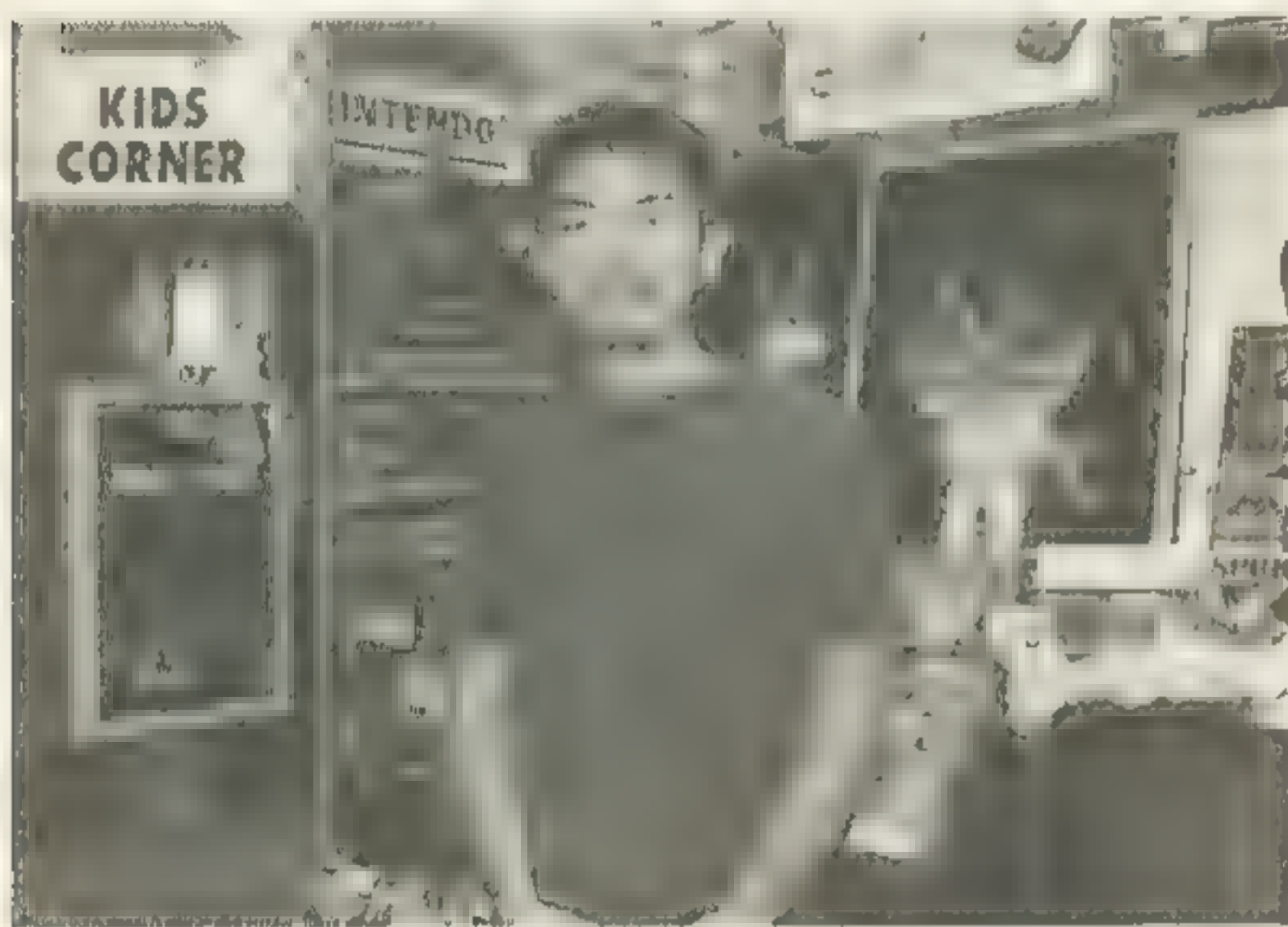
SCIEIが考える新品販売の格差

新品ショップ関係者で中古ソフト流通に懐疑的な人は少なくない。新品のみを扱う某大手FCチェーン加盟店のバイヤー・田中良也氏は「中古商売からの脱却がカギ」と力説する。

「そもそも黎明期のファミコンシ

ヨップというのは純然たるゲームショップではなかったんですよ。玩具専門店やデパートの玩具売場を除いて、ファミコンショップの大半は中古販売店でした。なにしろ、任天堂時代の初心会流通なんて、売れ筋商品は80〜90%の卸値で流されてくる。その代わり売れないものは安く入る。そんなデタラメが当たり前でしたから、真面目に新品を仕入れたりしない。そこに出てきたのがSCEIなんです。中古でなく新品で勝負しました。と。卸値が約75%というのが決って安いわけではないですが、売れ筋でも同じ下代で買えるというのは大きい。ちょうどその当時は、問屋を介する初心会流通の悪い部分が露呈してきた時期で、不良在庫の問題も噴出していったから、誰の目にもSCEIが白馬の王子様に見えたんです」

田中氏はゲームソフト流通の歴史を振り返りつつ話を続ける。「PS1〜2年目は『これはいけるんじゃないか』という手応えを感じていました。事実、中古ソフト販売もかなり白熱されていました」



田中良也氏。
氏はフリーのゲームプランナーとしての顔も持つ。

たから。しかし3年目になった頃からタイトルが増えすぎて、売れないソフトが目立ち始めました。中古販売店と違って、新品の小売店では品揃えが命です。1本でも多くのタイトルを売り切れないようリスクを負って仕入れなくてはならない。タイトルが増えればハズす確率も高い。量販店の価格競争のあたりも受け、不良在庫が増えて経営が成り立たない専門店が続出しはじめました。元々が中古に依存したショップばかりなので、利益構造も旧態依然としたものだったし、目先のことしか見ないような体質だったので、新しい

ビジネスにうまく転換していけない。そこで『やっぱり中古の方が楽に儲かるよね』というのが事の真相でしょう。そうならないためにもSCEIは最初の段階で小売店の利益幅をもっと確保しておくべきだった。小売店の側も早い段階で卸値や返品について話し合いをすべきだった。悲しいかなこの業界はライバル意識が強すぎて小売店同士の足並みが揃わない。もしかししたらSCEIはこうなることを見越していたのかもしれない。つまり、経営が悪化する店が増えて淘汰の時代が始まることを。ショップがある程度寡占化すれば、SCEIの力を持って業界を思うようにコントロールしているけるわけですから。新品専門店は、一度中古に流れれば、もうSCEI流通の枠に戻れないのではという不安を感じています。かといって新品で利益の出る構造をSCEIは用意してくれない。この矛盾にどこまで耐えられるか。『専門店のプライドとして新品を扱っていききたい』という意気込みだけで営業を続けているのが現状です」

中古ソフト問題は ババ抜きである！

「前からテレビゲームには頒布権があるとは思ってないんで……。映画と同じ扱いっていうのはないでしょう。普通に考えれば（笑）ユーザーのために思うんだ。つたら買い取りをする場があってもいいと思う。それがなきゃ不燃ゴミとして捨てる？ いやならお前のところが引き取れて感じてすかね。著作権云々ってメーカーの経営者が言ってる訳でしょ。経営者は自分でゲーム買わないから、つまんなかったゲームや最後まで終わったゲームがどんなに邪魔か分かんない。だからそういうことが言えるんだよ。自分の金でゲームを買えばいいんだよ。そうすりゃユーザーの気持ち分かるんだから」

そう語るのは秋葉原ゲームショップ・メッセサンオーのバイヤー・稲越一之氏。最後は氏の毒舌で締めくくろう。

「確かに販売店は新品で上がりが

(株)メッセサンオーコンシューマ仕入担当 稲越一之氏。



取れない(利益が出ない)し、メーカーが中古も返品も認めないっていうのはおかしいと思うよ。でも、上りが取れないって言うてる販売店が何をしているかと言えば、値引きして新品を安く売ってるだけ。自分たちで首締めているんだよ。これもおかしい。こんな事言う「あんたのところはアキバだからね」なんて言われるんだけど、アキバだから特別ってわけでもない。まあ、新作ソフトを見せてもらったりはするけど、それだって見せてもらうように自分たちで努力して環境作りをしてるわけだしね。黙ってても人が来るってことはない。ちよっとはあるけど(笑)。定価で販売す

るかわりに販促物をつけて、ウチで買ってくれるお客さんをしつかり捕まえて、そういった営業努力は怠っていないつもりです。確かにSCEIの流通が完璧で問題が一個もないというわけじゃない。でも、じゃあどうすればいい? って聞けば、もつと卸値を下げて返品もできてとしか言わないでしょ。じゃあ、今度はお前のところがノンリスクかよって(笑)。儲かる時は「SCEIさんお願いします、P S本体をいっぱいください」って言うけど、それが売れなくなると「SCEIは良くない」とか言い出すしね。勝手なんだよ」

稲越氏の主張は首尾一貫……営業努力しない店が傾くだけ、ということだ。

「結局、誰かがババを引かなきゃなんない、ババを引けば潰れるだけ。そうならないために努力しなければいけない。どんな業界でも同じはず。それだけの話なんだよ。どんな流通システムだとみんなが

誰が、中古ソフト問題を 作ったのか?

ゲームは映画であるか否か。

著作権や頒布権といったキーワードを知らず、中古ソフト問題に関する知識も持たずに、この一文だけを聞けば、何ともはや滑稽な問いかけだ。

だが、今回、日本の司法は、この問いかけに対し、ゲームが映画ではない理由を大真面目に、そして事細かに説いてみせた。

それでもこの問題に解決の糸口は見えない。メーカーは、依然「ゲームは映画だ」と主張し続けなければならぬ。彼らの言い分に沿えば、それが認められるか否かで、今後のゲーム制作を左右する億単位の開発費が動くのだから。

結局のところ、中古ソフトにかかわる著作権問題とは「利」の奪い合いなのだろう。しかもその是非は、双方の、とりわけ中古ソフ

ト業界にとつての死活問題なのだ(すでにゲームソフト販売の大手FC「ブルート」が自己破産したことは前号でお伝えした。また、匿名で取材をお願いした、ある有名FCは、すでにゲームソフト販売での利益獲得をあきらめ事業規模を縮小することを決めたという)

世界的AVメーカーのゲーム業界への参入は、多くのメーカー、ショップ、そしてユーザーに受け入れられた。ある小売店の関係者は当時のSCEIを「救世主のようだった」と表現する。何かが変わる、変えてくれる……たしかにPSはゲーム産業改革の旗手だったわけだが、その歩みに間違いはなかったのか? 歪みと呼べるものがあるとすれば——それが中古ソフト問題なのかもしれない。歪みがこれだけで終わればいいのだが……。

PROFILE

田中裕(たなか・ゆう)

フリーライター。今、ゲーム業界関係者の間では「DCどう?」「うーん」という時候の言葉が流行っています。PS2も夢と希望だけじゃ語れないみたいだし……さてと『オウガ64』の続きでも。

読者の声

上野・エニックスゲーム誌についてどう思いますか?

中古がなくならなくて良かった。中古がなくなったら経済的に自分はあまりゲームが遊べなくなってしまうから。(神奈川県 長賢一)

ワンダバダ近所NEWS1
バーチャルボーイ、カミさんの近所の友人の奥さん方に大ブレイクノプレステとどっちが面白いの?の問いにワンダバダ重カ崩壊。

他社ネタソフト Scoop 連続



PS. エスニック/9月発売/バーチャルボーイ運動

PSから
「ぐわんばれセガソフト! セガ」

むかしむかしとあい未来に「セガ」が住んでいました。
セガはサナギなのでうずまきです。
ある日、ライトユーザーなむすめさんを見つけ、ママにいいました。
「あのむすめさんとラブラブになりたいなあ」
ママは言いました「もっと売れたらね」



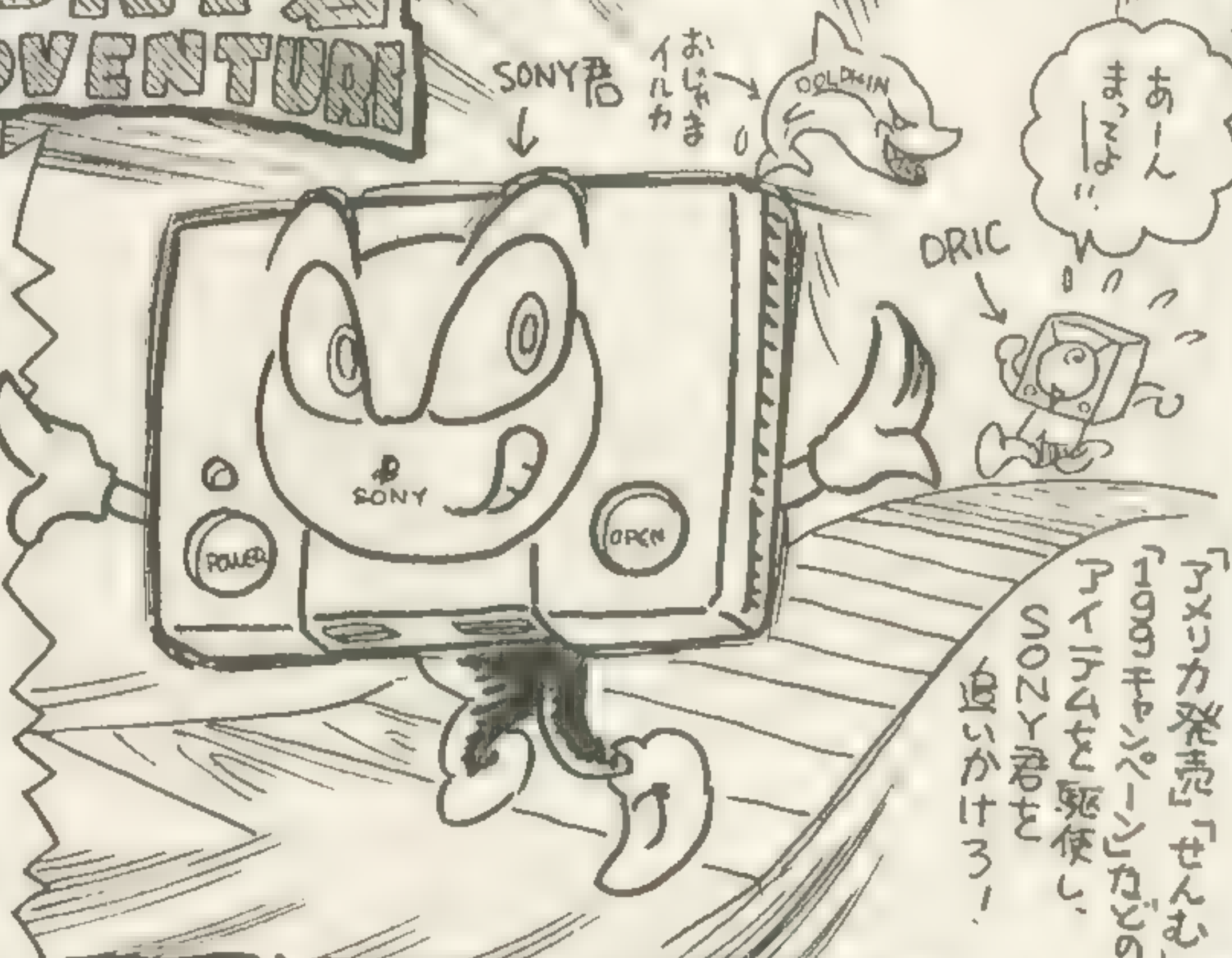
「セガをいじって
大きくなりよう!!」

たいさくRPGが
シニエ
AMZ 石にうまれた

▲ライトユーザーとラブラブになるため、「ラインナップ」と呼ばれるフィールドに、「そふと」を増やしていくのだ!!

SONY ADVENTURE

DC ガセ/10月発売/ビジュアルメモリー・ポスター対応



高速で逃げまわってSONY君!
ドンネズミの「DRIC」は追いつけるか!?

セガの「やっぱプレステだよね」のCMに端を
発し、「ガフコン」SNK「サクラ大戦G」など、
他社ネタソフトが多くなってきた
というえはクラッシュバンディックの敵キャラの
頭に「N」の文字があたり、「セガいいじり」の
ミニゲームで「セガレリ」があたり、
けこうニヤリとさせられたりする……
「う、他社ネタがアツい!!」

SEGAの自虐ソフト!!

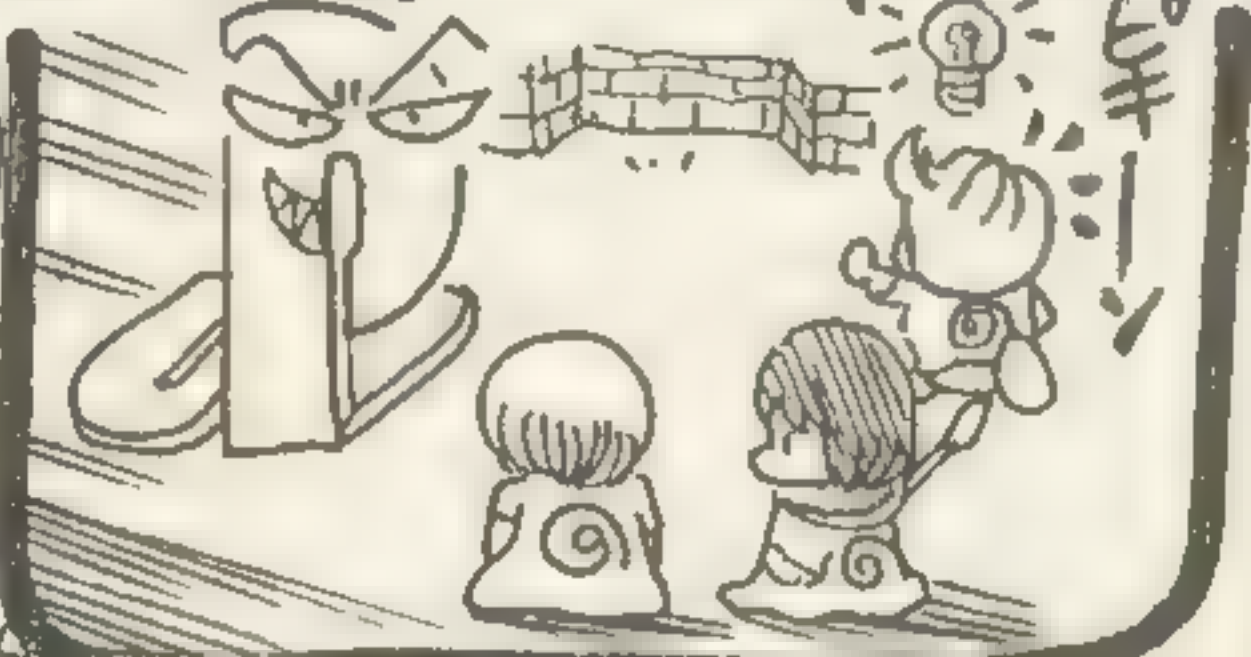
Sega Frontier

「本体値下げ」
をひらめいた!

PS アウェクス/10月発売/アンソルモアの対応

驚異のフリーシナリオRPG

何世代にも渡る、壮大なシナリオ!
しかしセガ次世代になっても、未だに
32ビットのホスに苦戦!! マジ、大喜び!!



ザボツ企画

- ・セガゲキ (つかまえてもあんまり持たない)
- ・頭文字D (ドリフトのことか? ドルズのことか? わからないので)
- ・ドリ-のアトリエ (うずまき はうか)
- ・ドリゴンとモンスターズ ~ドリ-のワンダーランド~ (バンダイとの「はいごう」に失敗したため)

このページはあくまでジョークですので、雪を溶かす大地のような温かい心で受け止めていただくよう関係者各位にお願い申し上げます。

※「64DD」を見るとどうしても「サテラビュー」を思い出してしまうのはワタシだけか!?

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

sacrifice 窮

『KINGPIN: Life of Crime』



0 250 500 750 1000

976octave

Writing by 在鳩飛雲

かれこれ十数年も前のこと。学生時代に初めてのアメリカ旅行をした時に気付いたことがある。「俺って『ホモウケ』のいい人なのかもしれない」と。もちろん俺自身には「ホモッ気」なんて微塵もないが、なんでかそーゆー人にウケがいいみたい

の話なんぞで始めたかと言えは、今回のお題が『KINGPIN: Life of Crime』だからだ。ゲーム内容は、この頁ではお馴染みの『ドゥーム』系3Dシューティングに、ちょっとだけアドベンチャー要素を加えたもの。武器をホルスターにしまっておけ

なのだ。けっこー堅肥りな体型なので、きつと「デブ（非ブヨブヨ系）専ホモ」の方の好みなんだろう。可愛いネエちゃんに好かれる方が嬉しいに決まっているが、そっちにやあモテないんだからしょうがない。

さて、なんで「デブ専ホモ」ば、敵キャラに近づいて話を聞くことができたりするのがポイント。こ汚い革ジャンに鉄パイプ一本でスラム街を徘徊するチンピラから、やがてはスーツをビシッとキメた（本当にグラフィックが変化していくのがちょっと面白い）首領（＝KINGPIN）

タラタラトロトロ血みとるコラム

杯盤狼藉の第9回！

に成り上がるのが目的である。……と、これだけなら、なんでも「デブ専ホモ」の話が関係あるのかサッパリ分かんない。このゲーム、主人公をはじめめとして、雑魚からボスまで出てくる奴が揃いも揃ってデブオヤジばかりなのだ。スキンヘッドのボディピアスデブ、薄汚れたランニング姿のデブ、マッチョなヒゲ面堅肥りなど、デブのオンパレード！ スマートなヤツなんて出て来やしねえ。マツチヨなネエちゃんなら、たまーにいるけど、それだってホントに数えるほどだ。この臭つてきそうなおヤジたちが、『OCCAM』のエンジンを改良した美麗なグラフィックで描かれるのだ。おまけにこのグラフィック

東として、攻撃を受けるとキャラがドンドン血まみれになっていく訳ですが、この傷跡描写がまた、なんか「ただれた」みたいで実にやな感じなんですわ。始末に負えないことに、コイツらがヘンに打たれ強いもんで、殴っても撃つてもそう簡単には死んでくれない。だから、真っ赤にただれたイヤげなデブが、画面一杯にいつまでも迫ってくるって寸法だ。これ作った人って、絶対にデブ好きか、強烈なデブ嫌いか、なんかデブに対するトラウマがあるに違いない。股間に着弾した時に、キュッと内股になったりするあたりのゲイの細かさにも、なんかそんな臭いが漂ってるし。

なお、難易度は『ドゥーム』系の中でも群を抜いたキビしさ。一番キツツイ「REAL」なんて選ぼうもんなら、シヨットガン一発喰らえば即死だし、『NOVICE』でチャレンジしても結構死にまくるぞ。心してデブどもを殲滅し、輝くスラムの星となれ！

PROFILE

在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近かなり疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

KINGPIN: Life of Crime

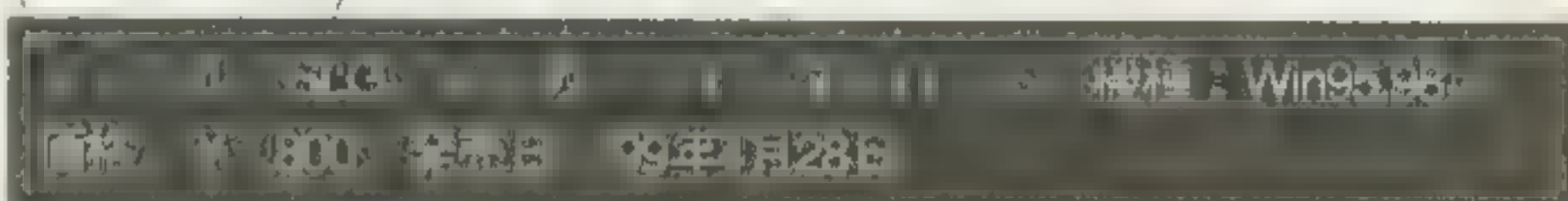
ACG

メーカー：P&A/機種：Win95/98/価格：¥8,800/発売日：'99年7月16日

エロの星の 名の下に

THE NEXT GENERATION

第12話『警備員』

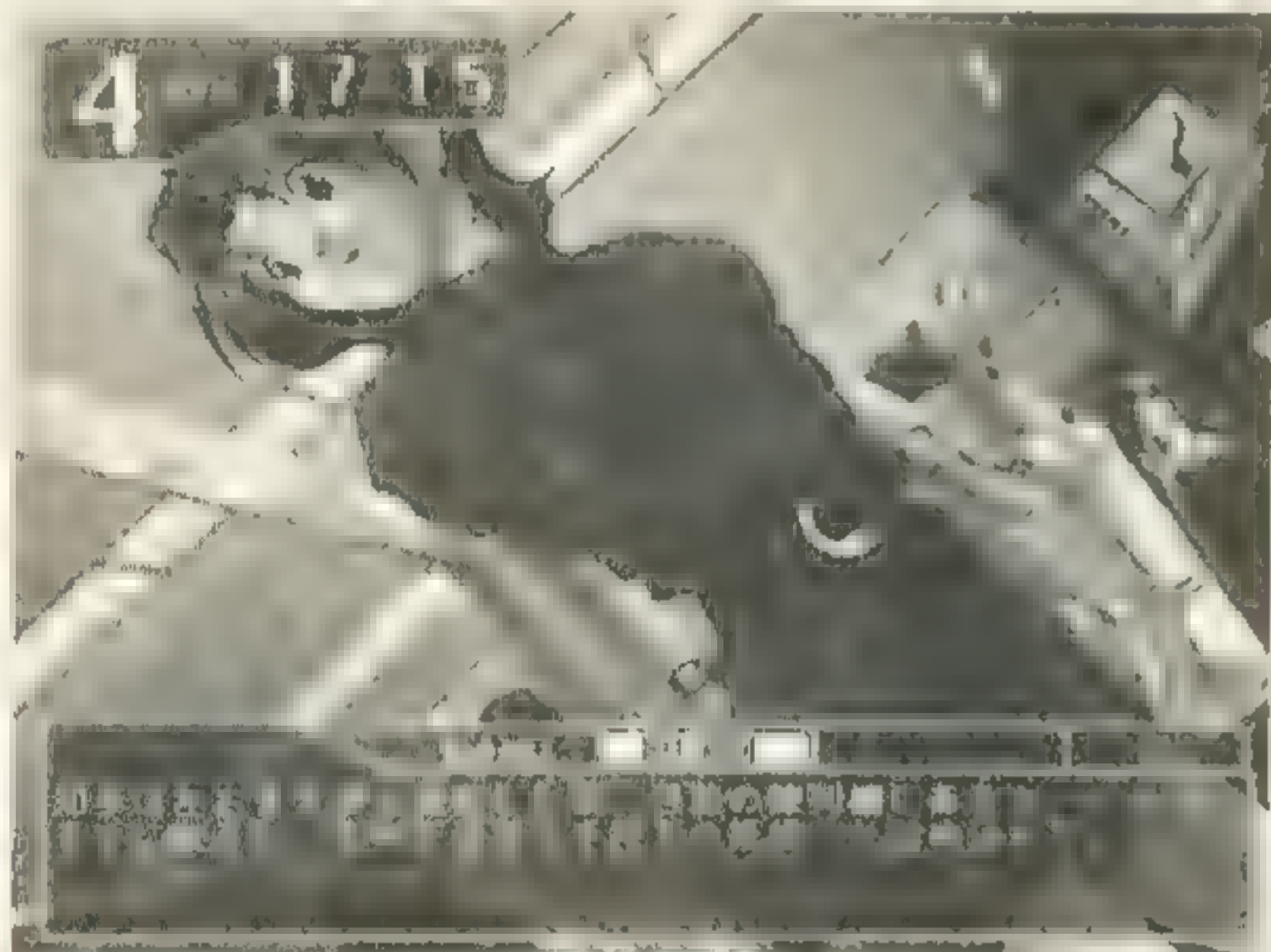


ドッ、ド、ド、ドロボー!! ドロボーだ
あ——つて一体何のコト? 実は過去の
この連載や別冊で使った私物のエロゲー
なんです、画面写真を撮ったりメーカー
や発売日をチェックしたりする関係上、編
集部に置きっぱなしになってる訳です。で、
たまに編集部に寄ったついでに持って帰ろ
うかな——なんて思っていると、コレが箱
だけで中身全部カラッポ。某『ナチュラル』
『放課後マニア倶楽部』『メイドインヘブン』
などなどすべてが消えて南サンの損害額は
すでにン万円以上! そんな訳で編集部の

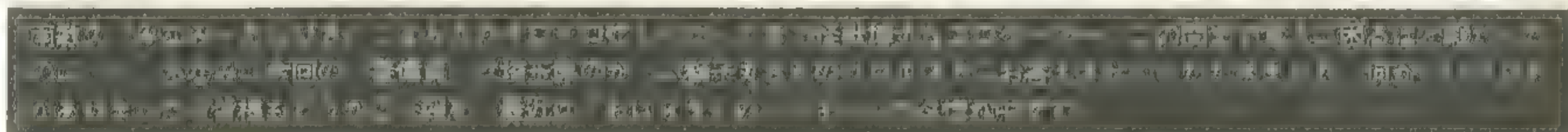
方々にはこのような犯罪を無くすためにも
是非エロゲーの管理をしつかりしていただ
きたい! さもなければ訴えます。つてい
うかもうだいたい犯人の目星ついてます。
ライオン丸みたいな名前の人です あーん
おねがいだから返してよ~~~~ (ジャイ
アンにマンガをとられたのび太風に)。

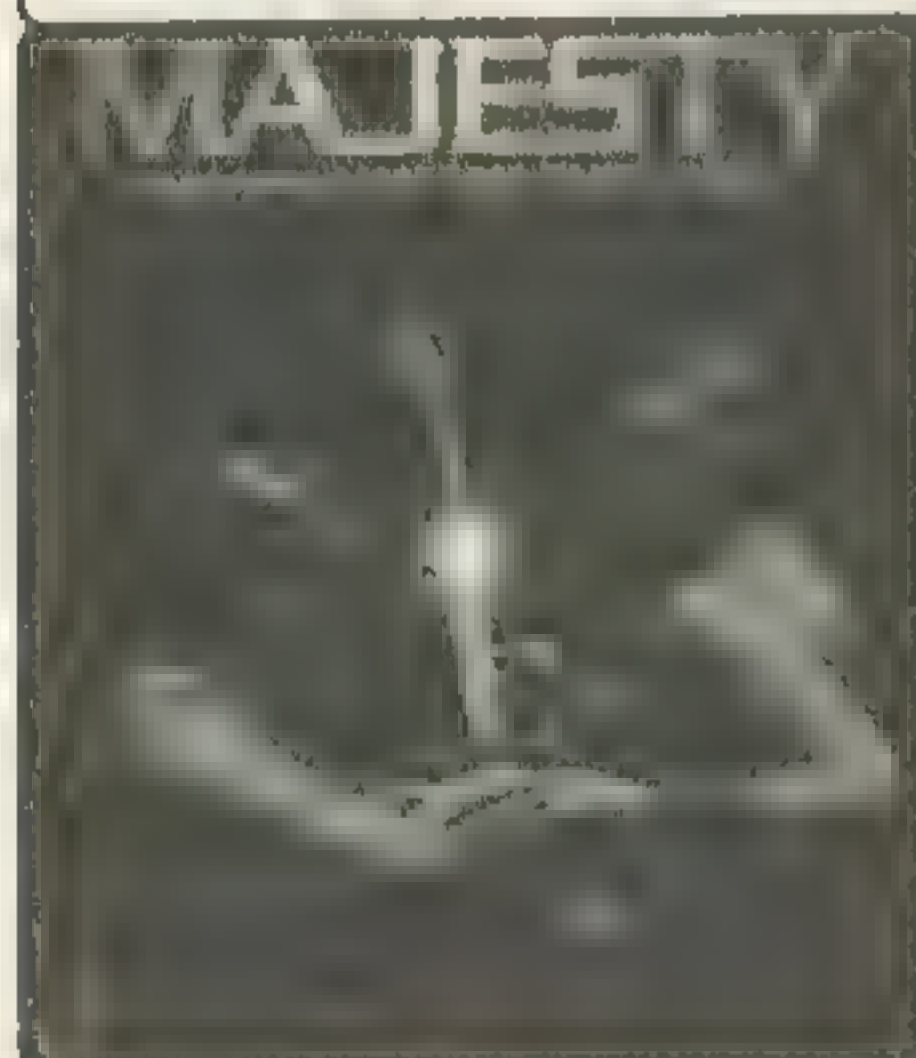
さて今回はそんな南サンの心を知って知
らずか盗難防止陵辱SLG『警備員』をご
紹介。このゲームではプレイヤーはデパー
トの警備員として監視ビデオをセッティン
グしたり店内をチンタラ巡回したりしてお
りますが、ちよつとでも怪しい動きをする
客(特に女性)を見つけた時からその瞳は
野獣のソレと化します。そして女が商品を
ソツと懐に忍ばせた瞬間を見つけるや否
やーガードマンガードマンこちらガード
マン!! と『新・トムとジェリー』に出て
くるブルドッグ並みの勢いで現場に直行そ
の場で御用。万引した方にも職場でのスト
レスや苦しい家計など彼女達なりの事情は
あるでしょうがそんな事知ったこっちゃあ
りません正義は我にあり。「警察には言わ
ないでください何でもしますから」なんて
往生際悪いことをぬかす女はB1Fの警備
室に連れ込んでウリヤウリヤウリヤと正義

の魂棒を喰らわせたり剃毛したり放尿させ
たりします。そんな時でも警備員の制服を
なかなか脱がない主人公の職業意識には多
大なる賞賛と「着たままファック連合(通
称着フ連)」の会員No.03を贈りたいと思ひ
ます。ちなみにある条件を満たすとゲーム
は裏シナリオに突入するのですがハッキリ
言つてコレは蛇足。お好きな方だけどうぞ。
それにしてもこのゲームのパッケージに書
かれた「7周年記念スペシャルタイトル!!」
の文字。7周年で『警備員』? このソフ
トにかけるメーカーの気概を感じる、とい
うか正気を疑いたくなります。



決定的瞬間! 後は「君ちよつと鞆のなか、見せてもらえ
る?」の呪文を唱えれば、彼女はメロメロ!!





洋ゲー MAJESTY

ジャンル：RPG/
メーカー：PANTECHNET SYSTEMPRO/
機種：Win95/98/価格：フリーソフト

#9 マジェスティ

このところ『EVERQUEST』で遊んでばかり、毎日が面白すぎて知人を含めて盛り上がっております。一方、この手の英語でのコミュニケーションに手のものができない方もいると聞くので、それじゃあ日本語で会話できる洋ゲーを取り上げてみることに。

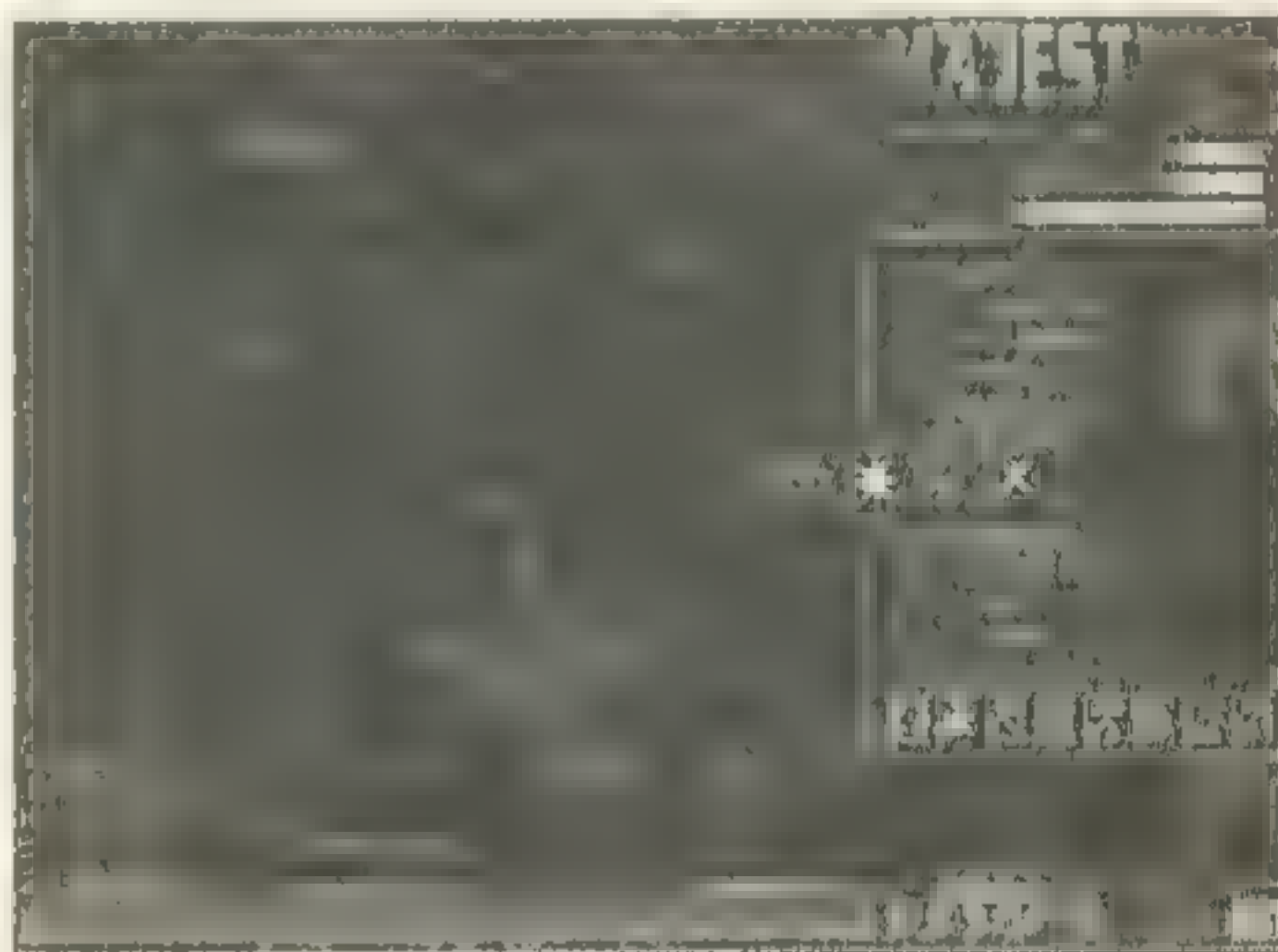
タイトルは「マジェスティ」。韓国PANTECHNETの開発によるオンラインRPGである。韓国では好評を得ているらしく、日本でも5月1日から正式版がプレイできるようになったのだ。ちょっと待て。韓国ってことは、ハングル文字打たなきゃいけないのか？ と不安になり、急いでネット検索開始。おお！ 韓国サイトで流れている情報画面は確かにハングル文字があふれかえっていて、私から見てバグかと思えるような不可解な文字の羅列が画面を埋めている。これはある意味すごい画面写真だけど、プレイするには難しすぎる感がある。ということでアジアンパワーの中に飛び込むことは断念し、日本での情報を再検索。するとそこにあるじゃないですか。最初から日本で検索しない自分の馬鹿さ加減にややも呆れながら、早速日本オフィシャルであるシステムプロのHPを閲覧してみた。その案内によると、日本語版として完全移植されており、日本専用のサーバーが構築され、島国日本人の寄り添い精神にばっちり対応している。そして目を引いたのが、ゲームそのものの価格はなく、ネットでの専用接続料を支払う形の課金制がとられており、飛び込みでやってきても一定レベルまで無料で遊べる体験版なども用意されていることだ。ネットゲームの多くが、製品を購入し、別途接続料を払う形となっているモノが多い中、手軽な形で提供されているのである。

ゲームの内容は、クォータービュー視点による敵をマウスでクリックしてちくちく倒す、難しいことをあまり考えずにただひたすら強くなるRPGである。グラフィック的には、ペプシのスター・ウォーズボトルキャップフィギュアをもっとあまいモール

ドにしたような、簡素化されたちまちましたキャラクターがフィールドを歩いており、そのキャラの頭の上に会話メッセージが流れて行き交う人同士で話をしている。いざ戦闘開始と意気込んで敵に向かうが、レベル1が倒せるのはミミズであった。このゲームの目的が強くなること、レベルの高い者が全て、なわりには、のどかで畑にいて害虫狩りしているようなのんびり感のある戦闘だ。もちろんレベルが高くなり（レベルの最高値って部分の常識がこのゲームにはないらしく、レベル10000とかいくらしい）手強い敵のいるところに行けばモンスターっぽいヤツもいるが、ボトルキャップフィギュアが歩いてるのだから怖くない、むしろちょっと変な形で面白いのである。ゲームシステムとして『EVERQUEST』や『DIABLO』のようにハマるといほど深くはないのだが、このちまちま感とゲームを通しての仮の姿によるチャットなどをプレイすることに多くの人が楽しんでいるようである。特にこのゲームにほとんどイベントはなく、ユーザー主導のイベント制によって盛り上げているところなど、まさにそれである。今日は「かくれんぼをしまーす」とか、「僕に会えたら100万円」「マラソン大会しますー」などかわいいものである。

洋ゲーや、ネットゲームの手始めとして気軽に遊べるこの「マジェスティ」に、未だこの手未経験な方は少しでもふれてみるとおもしろいだろう。そして大型ネットゲームの中に飛び込んでいければ新しいゲーム体験が出来るのではないだろうか。

この手のネットゲームをドリームキャストでリリースするとライトユーザーな人に受けそうと思うがいかがなものか。



ストーリーは、近未来、核戦争勃発！ 文明は失われ、放射能で突然変異の生命体が生まれる。人類ピンチ！ といういつもの話だ。

『マジェスティ』の遊び方！

- 1 インターネットの接続環境を整える！
- 2 雑誌の懸賞や付録CD-ROM、もしくはシステムプロHP (<http://www.systempro.co.jp/>) から『マジェスティ』をダウンロードする！
- 3 あとはID取得or無料体験でOKだ！ ミミズを倒せ！！

©1997/1999PANTECHNET/SYSTEMPRO

シューティング 迫撃砲

最終回

『ガンスモーク』&『ガンフロンティア』

『ガンスモーク』メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'85年

『ガンフロンティア』メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'91年

さて、長く続いた「シューティング迫撃砲」も、今回で終了です。19回という極めて中途半端な数で終わるあたり、この連載のぞんざいな存在を象徴しているようですね。

「最後だから何やってもいいよ」とのことですので、私の心のシューティングゲームを2本、紹介します。『ガンスモーク』と『ガンフロンティア』です。いわゆる「西部劇つながり」「ガンつながり」ですね。

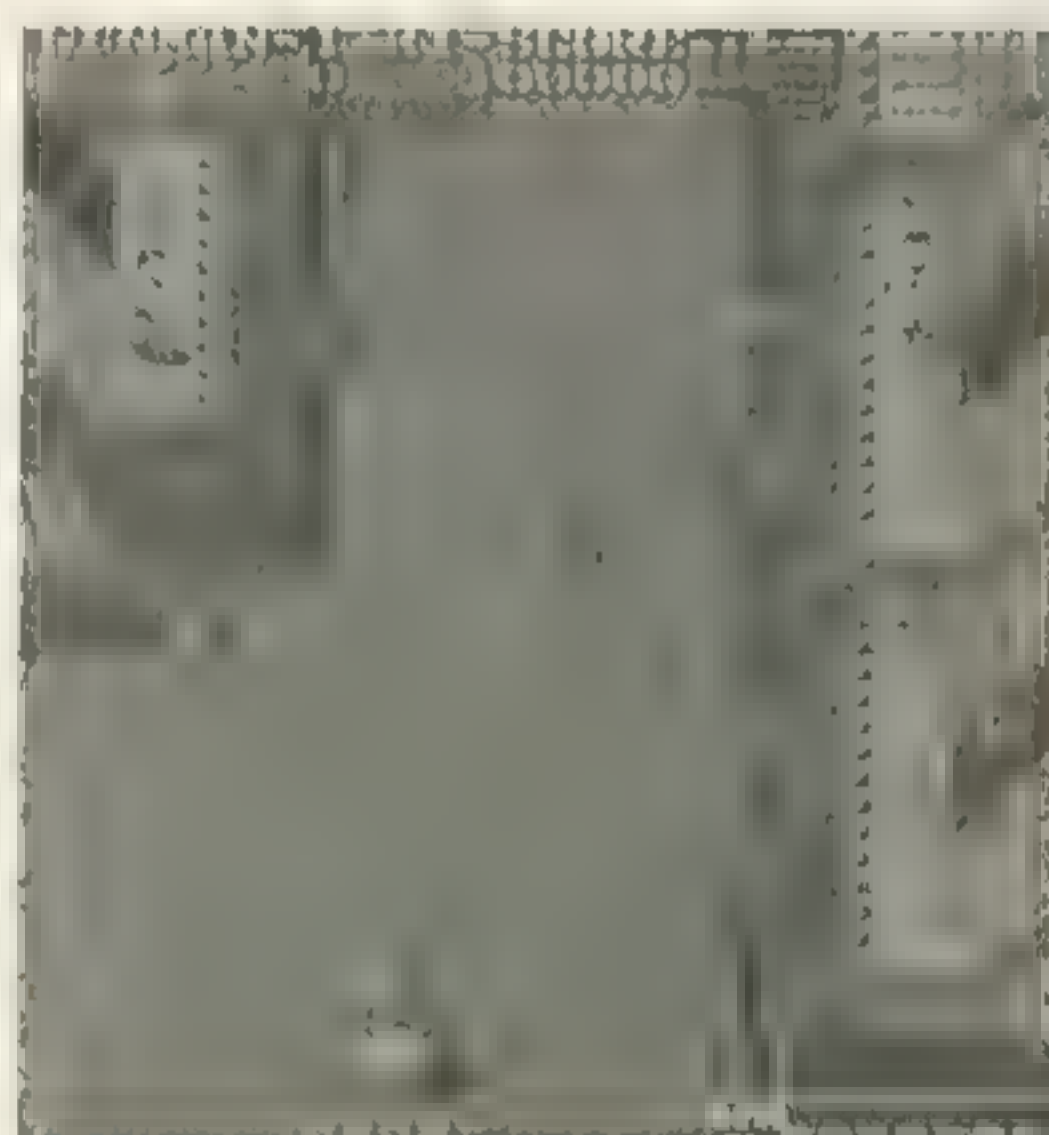
まずは『ガンスモーク』から。二丁拳銃のシェリフが賞金首のならず者をバリバリやっつけるという、「痛快娯楽西部劇」なんてキャッチがピッタリの作品。ボタン3つの組み合わせで6方向に撃ち分けるシステムが素晴らしい。しかし、どうやっても前方にしか撃つことができず、真横や後ろにいるザコに異常に苦労させられる。「ガンマンは背後を取られたら、死あるのみ」という血の掟をゲームで表現しているんだなあ」と勝手な解釈をして感動したもんです。

あと、3面ボスとして唐突に出てくるニンジャ（BGMも最高）とか、画面横から跳んできてナイフを刺して去っていく「一撃（だったかな?）」といったキャラも好きでした。これはドシャメシャ面白かったなあ。

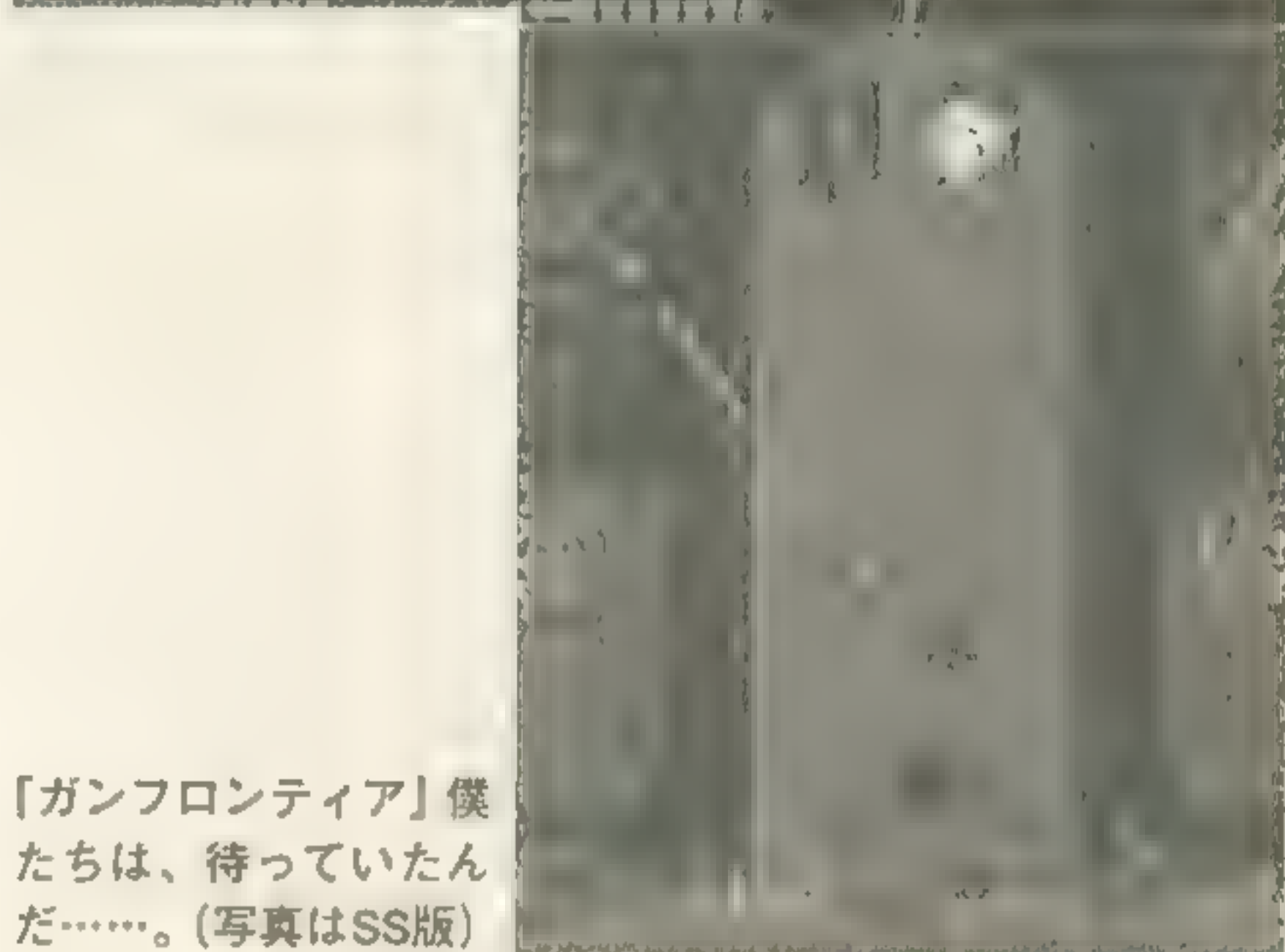
そして『ガンフロンティア』です。「タイトー男泣きSTG4部作（勝手に命名。残りの3つは『ダライアス』『ナイトストライカー』『メタルブラックII』）」の1本。

シリアスなストーリー、SFと西部開拓時代の融合、銃器をモチーフにしたデザイン等々、確固たる世界観を持った名作。その独特な演出方法は、後の多くのSTGに影響を与えました。

この作品が私の心のゲームとなった理由は、「風を感じる事ができた」から。砂漠に吹く火薬と砂金混じりの風、邪悪な意識が吹かす焼け焦げた風、人々の希望を乗せた一陣の風……。そういった目には見えない「風」がゲームの中に確かに存在しました。そんな「風」を感じるために「ガンフロンティア」をプレイしていたものです。ド



「ガンスモーク」タルだ、タルを狙え！（写真はSS版）



「ガンフロンティア」僕たちは、待っていたんだ……。 (写真はSS版)

シャメシャ難しかったです（4面の銀色中型機が連続で出てくるところで何度死んだことか……。あとザコの動きも嫌らしくて死ぬ）。

正直に言うと、私は両作品ともクリアしたことがありません。ゲームセンターに毎日のように通い、少ない小遣いをすべて注ぎ込んでプレイしていたのですが、どうしてもクリアできませんでした。悔しかった。でも、楽しかった。ああ、あの頃は純粋にゲームを楽しんでいたなあ。いまでもゲームで遊んでいるけど、それは惰性に過ぎないのかなあ……。そんなことを考えたりもする今日この頃です。

こんなスレッカラシのオールドゲーマーに、もう一度ゲームの素晴らしさを知らしめる、フロンティアスピリッツ溢れる作品が登場することを祈りつつ、この連載を終了させていただきます。どうもありがとうございました。（完）

Written By タニグチリウイチ

Not Degital

第2回 ハイパーウイング スカイシャーク

誠文堂新光社から出ている「よく飛ぶ紙飛行機集」って本を知ってる？ 印刷してあるパーツを切り抜き張り合わせれば、本当によく飛ぶ紙飛行機の一丁上がり。子供の頃、近所の空き地でガンガン飛ばして遊んだっけ。あの頃は空に託していろいろ夢を見ていたなあ、世界征服とか。

いかん暗くなるには若くはないけどまだ早い。大空へと馳せた夢ももう1度という訳で、今回はバンダイからこの夏発売の最新鋭飛行機玩具「ハイパーウイング スカイシャーク（以下ハイパーウイング）」に挑戦だ。「ハイパー」という冠が示すように、ヨーヨー、ジターリング、ディアブロと続いたバンダイの「アクティブトイ」第4弾。これまでの3製品が、温故知新とばかりに古くからある玩具をお色直しし、ルールを作って子供の関心を惹こうとしていたのと比べると、「ハイパーウイング」は去年米国で発売されたばかりの、最新鋭という点でちょっと違う。掘り起こすネタも尽きたかと邪推できないこともないけれど、他の玩具メーカーがけん玉やらベーゴマを、今風なアレンジで売り出そうとしているその先に行くには、世界に目を向け「ハイパー」に相応しい「ノットデジタル」な商材を探し、最新鋭だろうと早めにツバをつけとく必要があるんだろう。

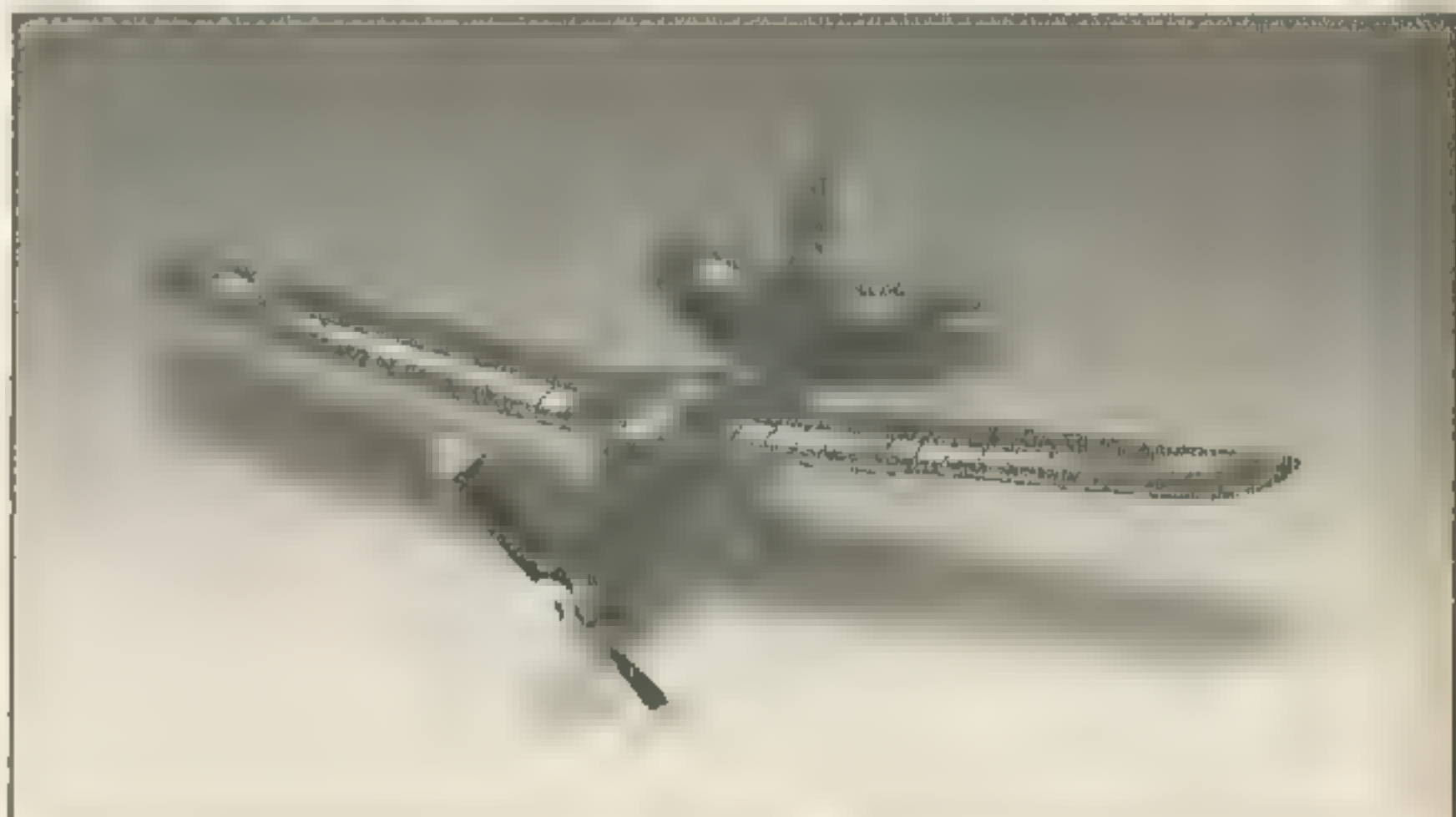
さて「ハイパーウイング」。昔からあるゴム動力でプロペラを回す数百円のチャチな奴とは、値段も仕組みも格が違う。だってエンジンがついてるんだもん、こいつ。付属の空気ポンプで胴体部分にシュコシュコと送り込まれた圧縮空気で、車なんかのエンジンと同様に、シリンダーの中にあるピストンを上下させてプロペラを回転させて飛んでいく。1回のチャージで100メートル以上の滑空が可能とか。エンジンはプラスチック、胴体や翼は発泡スチロールで出来ているから、見かけの割に80グラムと超軽い。

同じように圧縮空気で空を飛ぶ玩具にペットボトルロケットがあるけれど、設計図どおりに組み立てさえすれば飛んでくれるペットボトルロケットと比べると、「ハイパーウイング」はフライトに至るまでの苦勞が半端じゃない。例えば主翼の

左右のバランスや、水平尾翼のエレベーター、垂直尾翼のラダーの向きをちょっと間違えただけで、勢い良く回転しているプロペラを信頼して機体を放り投げて、すぐさま下を向き地面へと落下してしまう。どうしてだ、何故なんだとバランス調整してもやっぱり同じ。何度も失敗を繰り返してはその都度外れて落ちた尾翼を拾い、ポンプで空気を送り込んで、広場の人気のない場所を探し、風向きを見計らって放り投げる。また墜落。部品拾い。そしてエアチャージの繰り返し。

プロペラが逆に回って風を前へと送り出していたことに何度目かの挑戦で気付いたり。「これじゃあ飛ぶ訳ないよ」と独りブツブツ言っただけは空気ポンプを押してる様子を、公園に集まった家族連れやアベックたちからどう見られたかはあんまり想像したくないけど、家の中でシュコシュコやってプロペラを逆回転させ、「扇風機にはなるよな」なんて負け惜しみを言っただけで楽しくない。人目があっても気にせず公園でテストを繰り返すしか上達の道はありえない。忍従と探求の玩具。

それでも翼の設定、テスト飛行の繰り返しから、100メートルとはいかないまでも、フワッと浮かんで飛ぶというより翔んでいく様子を一目見られるだけで、恥ずかしいなんて気持ちは消えてしまう。元とはいっても気持ち悪いと思われても、僕だってやっぱり男の子。金に女と切実さ卑近さがいささか増してはいるけれど、空飛ぶ玩具に夢を託して、夏の週末を「ハイパーウイング」で楽しもう。あつまた落ちた。



発売元：バンダイ／価格：¥4,980／発売日：7月24日（パール）・8月下旬（ブラック）・9月下旬（シルバー）

©BANDAI CO., LTD. 1999 All rights reserved.

omがオススメ。アメリカでも嫌われまくってます。

●『マトリックス』
え？ キアヌがサイバーアクション映画に登場？と聞いて、すわ「J.M」の悪夢ふたたび、と思った人も多いかも知れないが、心配ご無用。ボツテリ太った身体を見事にシェイブアップ、トレンチコート姿も勇ましく、キアヌが飛び込むのは「マトリックス」と呼ばれる謎のヴァーチャル世界だ。ストーリーを紹介するのは反則なので自粛しますが、とにかくこの映画、何がスゴイってカンフーだよカンフー！

『酔拳』『フリスト・オブ・レジェンド』のユエン・ウーピン監督を、武術指導に招いただけあつて、ドラゴン魂入りまくり。壁走りもあるし。さらに、キメのシーンでは、最近流行のマシンガン撮影（「ロスト・イン・スペース」のワープシーンなどで使用された、静止した人間の周りをカメラがぐるぐる回る技法）を多用、イヤんなるほどカッコイイ！


後半では、あのトレンチコート・マフィアに影響を与えたともいわれるド迫力の銃撃戦も展開。弾倉なんか入れ換えてられるか、と

ばかりに、マシガンを使
い捨てしながら撃ちまくる。
薬莢の数もハンパじゃない。
監督・脚本のウォシヤウ
スキー兄弟は、自分たちの
大好きなアニメ、香港映画、
SFの要素をブチ込んで、
新しいエンターテイメント
空間を出現させることに成
功した。オタクが本気にな
るとスゴイぜ、というコト
がよく分かりましたハイ

●『オーステイン・パワー
ズ…デラックス』

GROOVYBABY
E.A.H! というワケで、
あのオーステイン・パワー
ズが銀幕に返り咲き! な
んと「スター・ウォーズ エ
ピソード1」を抜いてBO
XOFFICE第一位を獲
得した、ってんだからイヤ

でも期待は高まるというも



バカパワー大爆発、『オースティン・パワーズ：デラックス』。

今回は宿敵Dr. EVILに
MOJO（オースティンの
セックス・パワーの源）を
盗まれたオースティンが、
'60年代のスウィング・
ロンドンにタイムワープ、
CIAの美女フェリシテイ
（ヘザー・グラハム）と組ん

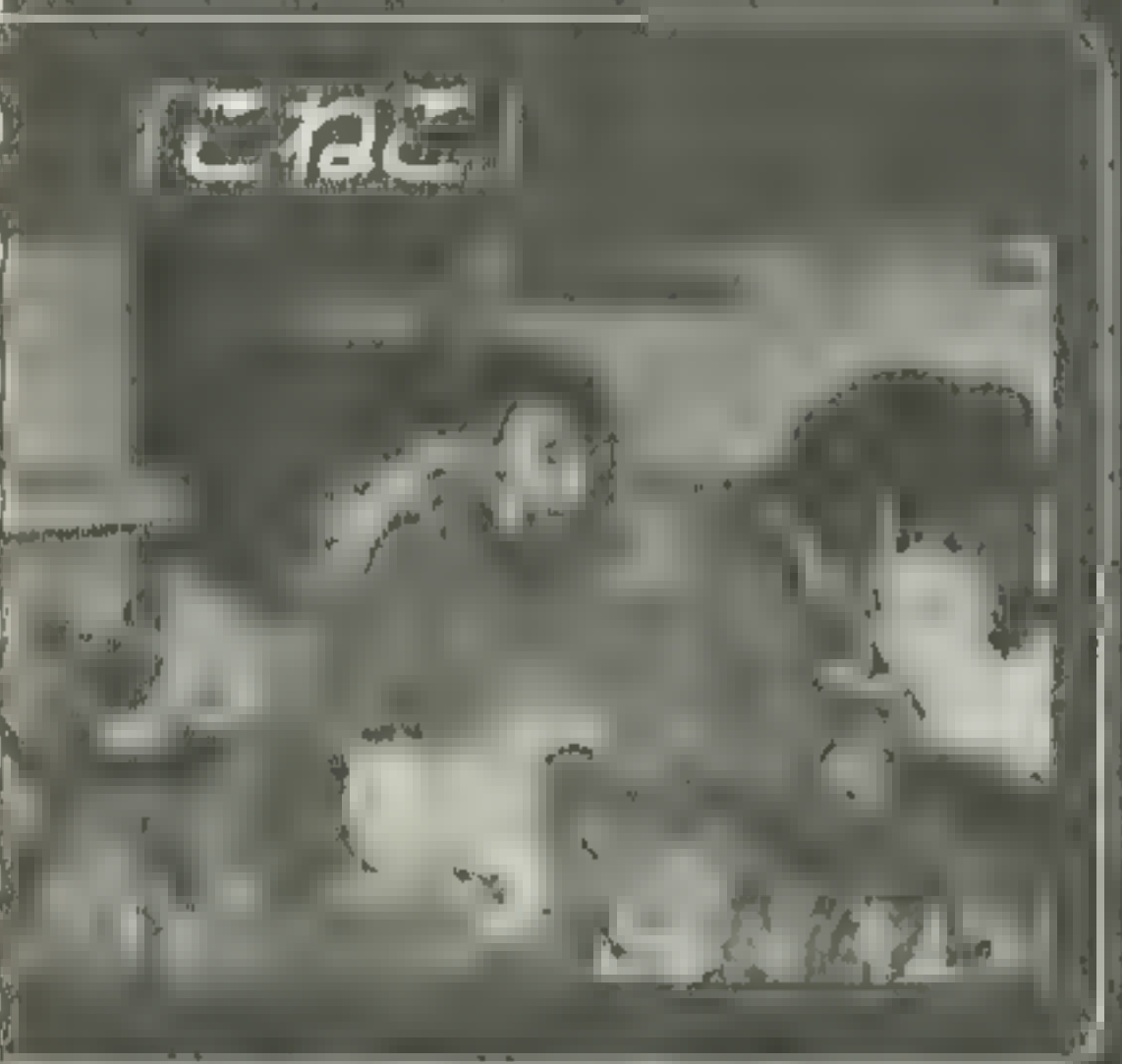
で大活躍。現在、過去、さらには月にまで押しかけて、てんやわんやの大バカ話が繰り広げられる。おなじみのキャラが次々と登場するのも嬉しいが、前作に輪をかけた下品ギャグの数々（ドリフ風味）、バカ全開のミュージカル・シーンと、必要なツボは全ておさえてり、まさに「デラックス」な一本。くだらないのは先刻承知だ！ もちろんバー・バカラックも再登場します。

予告編でも言っていたとおり、「今年一本映画見るんなら、……もちろん『スター・ウォーズ』。でも、もう一本見るなら『オースティン・パワーズ』」だ！ バカは世界を救う！



日。スター・ウォーズ エピソード1
と急がしくて観に行けません(泣)。小
ホーホケキョ となりの山田くん

ワイドシャツド (ワイシャツ) 大
人指定となりましたので、春服組の人は



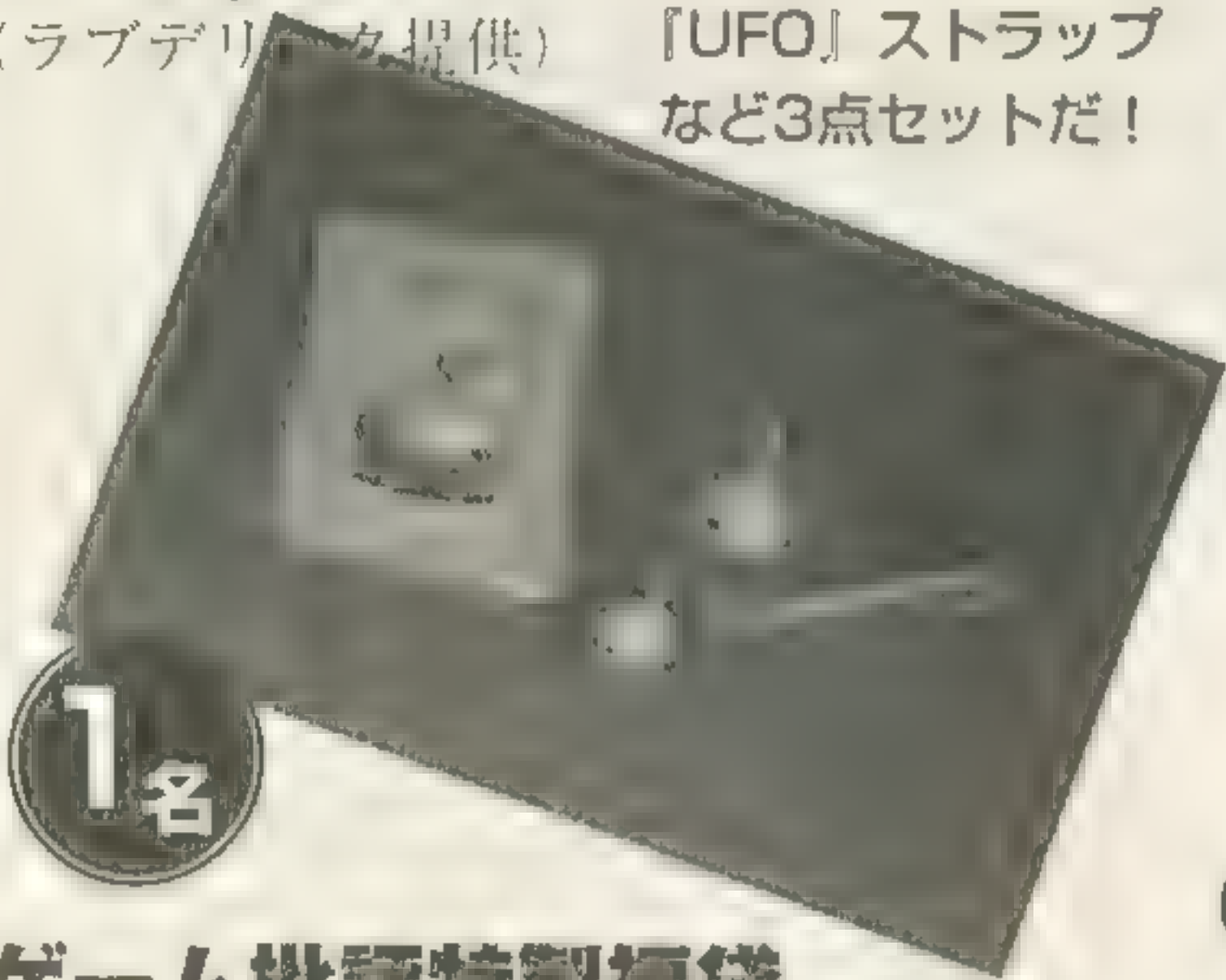
特別 企画

読者プレゼント

メーカーから頂いた貴重なグッズをプレゼントだ！

UFOグッズ

(ラブデリック提供)



1名

ゲーム批評特製掘袋

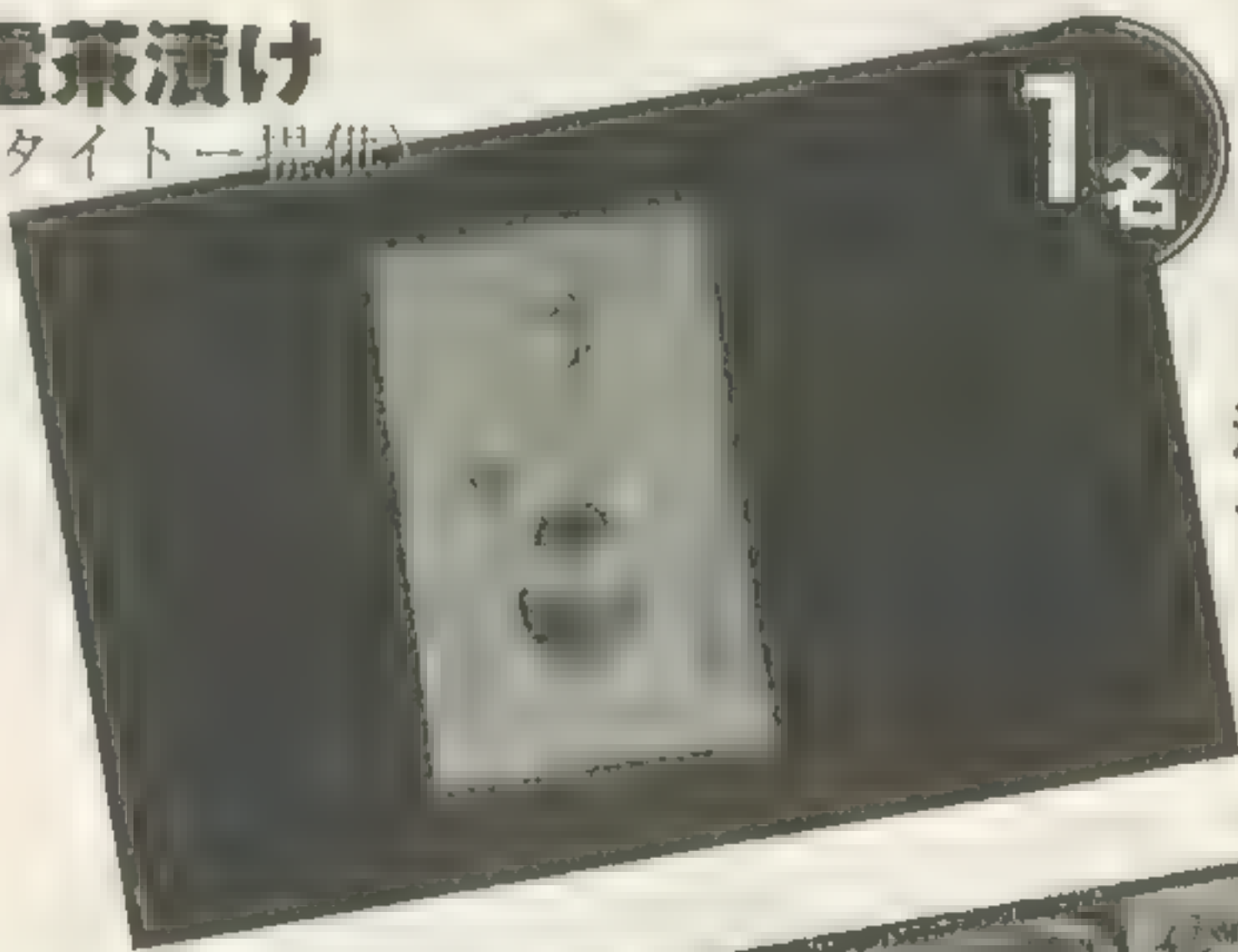
(編集部提供)



1名

電茶漬け

(タイトー提供)

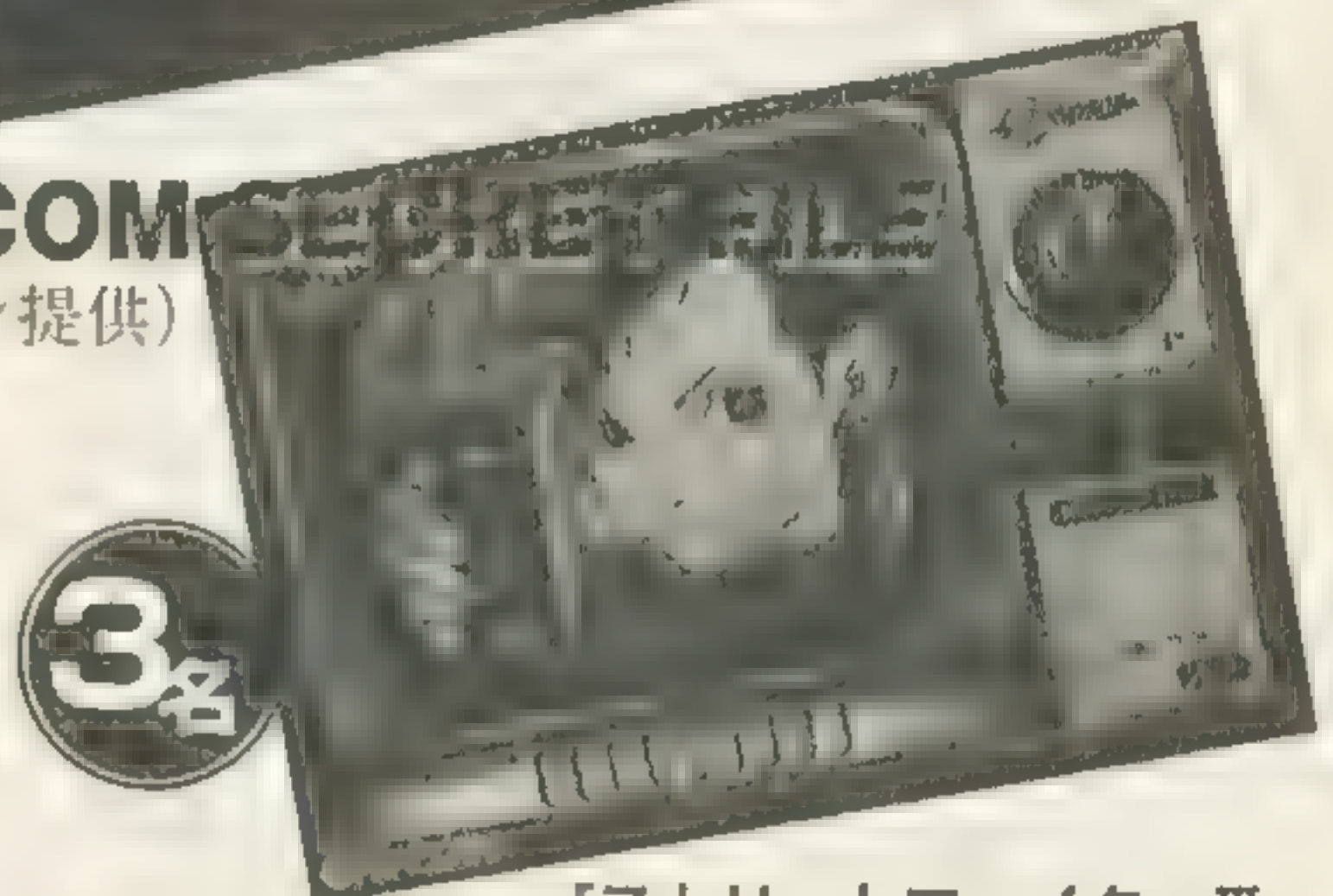


一名

「電車でGO!
2」特製お茶
漬けを3食分
セットで

CAPCOM

(カプコン提供)



3

「ストリートファイターⅢ
サードストライク」特集号です

ご希望の方は官製葉書に住所、名前、電話番号、希望の商品名と、メーカーへの熱い思いをお書き添えの上で、編集部「プレゼント係」まで。締め切り：8月末必着

鬼戦車ゲーム特集

戦車でGO!

(爆)

軋むキャタピラ、唸る砲塔、燃え上がる主砲防楯！
土煙と砲弾の雨の中、戦車ゲーム特集の幕が開く！
もはや誰も奴等を止めることは出来ない！
名も無き兵士たちの士魂を乗せ、
今、欲望という名の戦車が動き出す！

戦車ゲームの歴史を振り返る
戦車ゲームの歴史を振り返る
戦車ゲームの歴史を振り返る
戦車ゲームの歴史を振り返る
戦車ゲームの歴史を振り返る
戦車ゲームの歴史を振り返る
戦車ゲームの歴史を振り返る

怒濤の鬼戦車ゲーム年表

'99	'98	'97	'96	'95	'94	'93	'91	'90	'88 87	'85 84	'83	'81	'80
<ul style="list-style-type: none"> ・爆闘士バットくん (FC/ディスク/ソフトプロ/ACG) ・グラナダ (MD/ウルフ・チーム/STG) ・タンクフォース (AC/ナムコ/STG) ・コスモタンク (GB/アトラス/ACG) ・メタルマックス (FC/データイースト/RPG) ・鋼鉄の騎士 (SFC/アスミック/SLG) ・METAL MAX 2 (SFC/データイースト/RPG) ・スーパーバトルタンク (SFC/バック・イン・ビデオ/ACG) ・サイバースレッド (AC/ナムコ/STG) ・鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 (SFC/アスミック/SLG) ・デザートタンク (AC/セガ/ACG) ・サイバーコマンド (AC/ナムコ/STG) ・鋼鉄の騎士3 (SFC/アスミック/SLG) ・METAL MAX RETURNS (SFC/データイースト/RPG) ・トキョーウォーズ (AC/ナムコ/STG) ・メタルスラッグ (AC/SNK/A・STG) ・シエルシヨック (SS/EAV/STG) ・鈍色の攻防 32人の戦車長 (PS/シャングリ・ラ/SLG) ・メタルスラッグ2 (AC/SNK/A・STG) ・ガーディアンフォース (SS/サクセス/STG) ・メタルスラッグX (AC/SNK/A・STG) ・コンバットチョロQ (PS/タカラ/ACG) ・ポップン・タンクス！ (PS/エニックス/ACG) 									<ul style="list-style-type: none"> ・タンクバタリアン (AC/ナムコ/STG) ・バトルゾーン (AC/アタリ/STG) ・レッドタンク (AC/シグマ/ACG) ・スーパータンク (AC/SNK/STG) ・ストラテジーク (AC/コナミ/STG) ・フロントライン (AC/タイトー/ACG) ・センジョウウ (AC/テコモ/STG) ・グロブダー (AC/ナムコ/STG) ・ヘビーメタル (AC/セガ/ACG) ・タンクバスターズ (AC/テコモ/ACG) ・T. A. N. K. (AC/SNK/STG) ・バトルシテイ (FC/ナムコ/STG) ・ブレイザー (AC/ナムコ/STG) ・アサルト (AC/ナムコ/STG) ・サイバータンク (AC/コアランド/STG) 				

決起文「我々はなぜ戦車ゲーム特集を企画したのか」

戦車である。

戦車、それは素晴らしい。あらゆる障害物をキャタピラで踏みつぶし、立ちはだかる敵は砲弾で木っ端微塵、圧倒的なパワーで制圧する。縦横無尽に戦場を駆けめぐる姿は、正に鉄の城。多くの男たちを魅了してやまない、気高き地上最強の兵器。

……それなのに、なぜテレビゲームにおける戦車の扱いは良くないのだろうか？

いろいろと想像してみると、どうも「動きが遅い、鈍い、泥臭い、

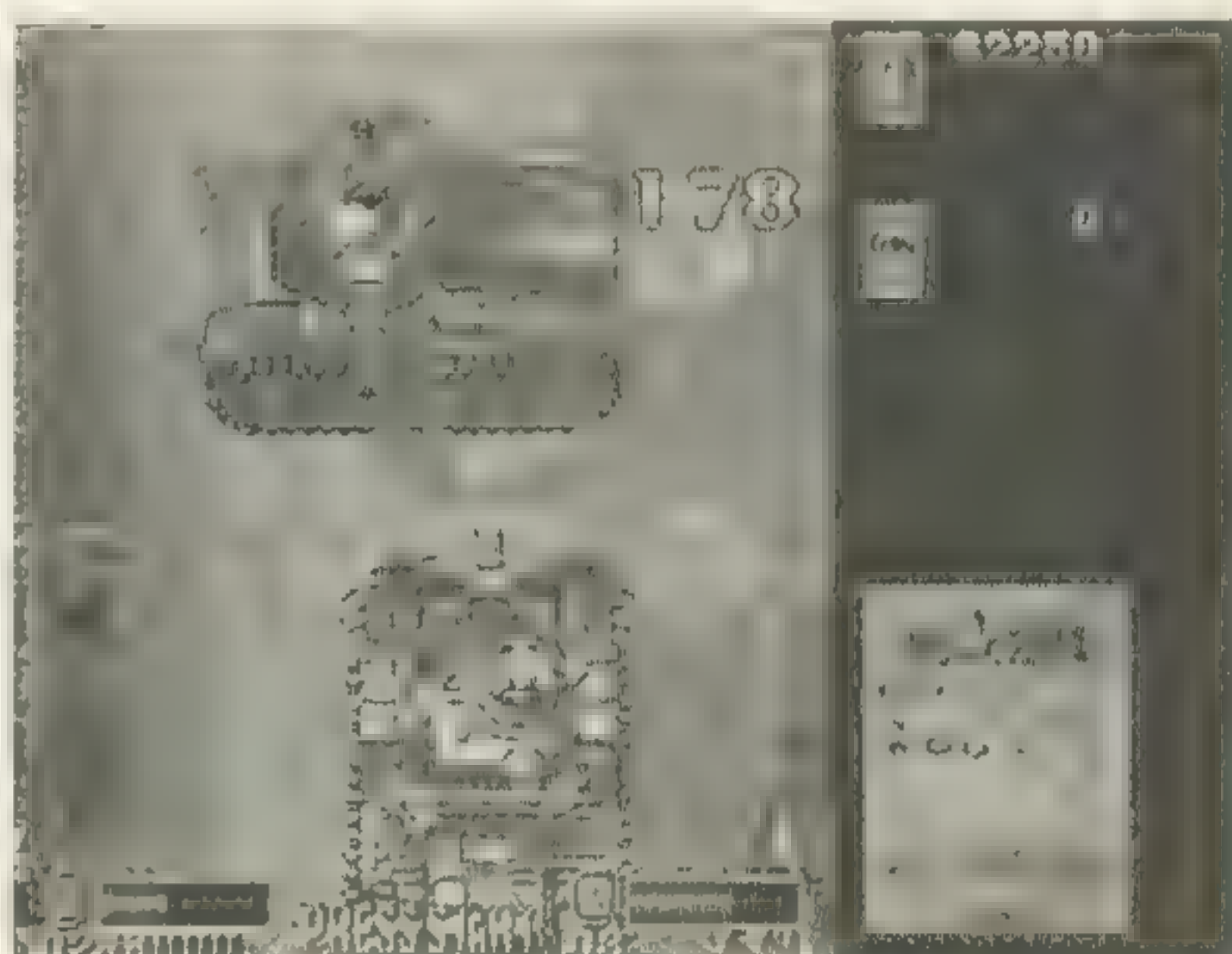


「ガンバレット」より、戦車がオヤジを襲う！

ダサイ」という一般的なイメージが、テレビゲームでの戦車の活躍を阻害しているようである。戦闘機やロボットばかりが活躍し、戦車は主にヤラレ役として描かれてきた。爆撃され、破壊され、挙げ句の果てには怪獣に踏みつぶされ……。シューティングゲームでは、体どれだけの戦車が破壊されたことか（特に東亜プラン作品）。これはあまりにも不当である！ザコ敵扱いするな！戦車は本当はカッコイイんだ！田宮模型のMMシリーズは最高だ！戦車をバカにするな！

……というわけで、戦車がプレイヤーキャラのゲーム（戦車ゲーム）をかき集め、ここに戦車ゲーム特集をお送りする次第でございます。戦車が持つ魅力を感じていただければ幸いです。

えっ、「戦車ゲームなんて、あんまりないだろ」って？前ペー



「戦場の狼Ⅱ」筋肉馬鹿が戦車でやってくる！

ジの年表を見たまえ！戦車ゲームはこんなに存在しているではないか！この他にも、プレイヤーキャラが途中で戦車に乗り込んだり（例…「怒」「戦場の狼Ⅱ」、ミッシンコンによって戦車に乗ったり（例…「スターフォックス64」「インカミング」）、レースゲーム（例…「スターフォックス64」）だけど戦車に乗りたり（例…「ラシナバウト」）、戦争SLGで登場する例等々をあげれば本当にきりがなし。また、スペースの都合で紹介できないが、PCには数多くの戦車ゲームが存在するのだ。

そう、時代は戦車なのである。だから特集するのだ！題して「戦車でGO！」。

……どうですかタイトーさん、

（編集部）

鋼鉄の騎士

メーカー：タカラ / 機種：スーパー278
価格：¥9,800 / 発売日：93年2月19日



戦車ゲーム特攻大作戦①

第2次世界大戦の戦車戦を再現した戦術級SLGで、元はパソコンからの移植作。プレイヤーはドイツ軍機甲師団の中隊長となって、モスクワを目指して進撃する。同時移動プロット方式や索敵の概念、貫通力や防御力の再現など、ホストゲームとコンピュータのゲーム性の融合が見事。拡大縮小するマップなどプログラム力も高い。

戦歴を重ねるにつれて部隊も成長するが、それは戦車戦だけあって、敵味方共によく死ぬ。「必死ハイルヒットマン」など美在のEースも登場するが、あつけないほどに死ぬのだ。これがまた戦車兵の無情さをよく表している。まさに松本零士の「戦場まんがシリーズ」の世界なのだ。好評につき3作まで続編も制作された。

（編集部）

ナムコ 大戦車軍団!

これまで「遊び」だけでなく、「戦車」もクリエイトしてきたナムコ。
偉大なるナムコ戦車ゲームの歴史を紐解く



さて、**戦車ゲーム**と**言えばナムコ**である。いきなり何を言い出すんだと思う気持ちを抑え、先の戦車ゲーム年表を見て欲しい。ほら、ナムコの作品が異様に多いでしょ? そこで、ゲーム史に燦然と輝くナムコ戦車ゲームたちをざっと紹介したい。

まずは名作『**タンクバタリアン**』

(80) 自機戦車を操作し、敵戦車部隊から自軍の司令部を守るという内容。司令部が破壊されると即ゲームオーバーなので、時には自機を犠牲にして司令部を守ったりしなければならぬ。キャタピラの音だけが鳴り響く中、シビアナ市街戦が展開する様は実にクール。『**バトルシティ**』(85)というタイトルでファミコンに移植されたり、『**タンクフォース**』(91)というリメイク作が作られたのも、『**タンクバタリアン**』が名作だった証と言える。

続いて登場したのが『**グロブダー**』(84)。『**ゼビウス**』に出てくる弾を撃つことすらできない、ザコキャラを主役に抜擢するとう、なんとも大胆な作品。その大

胆さとは裏腹に固定画面の地味なゲームだが、敵戦車を誘導したり誘爆による連鎖を狙うなど、奥深い作りがマニアを唸らせた。

その『**グロブダー**』を超えるマニアックな作品が『**ブレイザー**』

(87)。斜め視点スクロールという奇抜なシステムで、自機は4方向にしか動けず、難度も高い。こうした敷居の高さによって、いまいちパツとしなかった。ゲームのラストは、なぜかホバークラフトでターゲットに特攻。色々な意味で泣かせるゲームであった。

『**ブレイザー**』の翌年に発売されたのが『**アサルト**』(87)である(別記事参照)。そして、『**アサルト**』のツインレバーを継承したのが、『**サイバースレッド**』(93)。

正確に言えば戦車ゲームではないかも知れないが、プレイヤーが操作する『**ビークル**』は正に未来の戦車といった感じ。ポリゴンで描かれたフィールド内で、ビークル同士の1対1のバトルが展開する。『3D空間での対戦ゲーム』という流れを作った作品でもある。後に続編『**サイバーコマンド**』

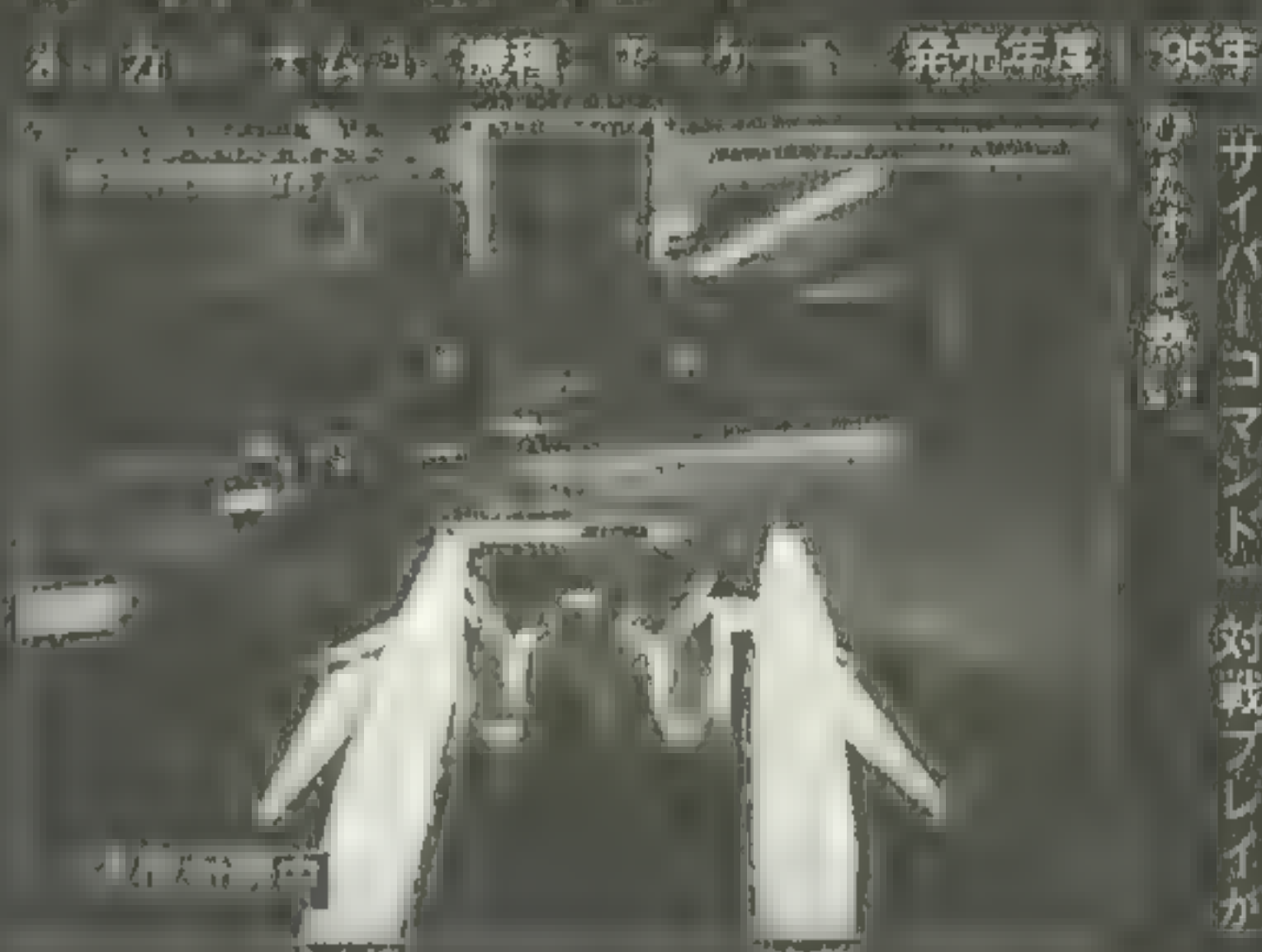
(95)が制作された(別記事参照)。

そして'96年、ナムコは究極ともいえる戦車ゲームを世に送り出す。それが『**トーキョーウォーズ**』だ。前述の『**タンクバタリアン**』をポリゴン化したような内容で、単純明快かつ爽快感あふれる作品。攻撃方法は主砲のみ、とにかく相手チームの戦車を撃破しまくるだけという潔さ。ゲーム中に挿入される『**命中!**』『**後方敵機!**』『**撃破!**』といった軍人チックなボイスも堪らない。倒した敵に乗り上げ踏みつぶす様は、正に戦車の醍醐味! エクセレントである。これぞ戦車ゲームの最高峰だ。以上のように、数多くの戦車ゲームを輩出してきたナムコ。なぜここまで戦車にこだわるのか? 推測するに「戦車ってカッコイイけど、活躍するのはゲームの中だけにしようね」というナムコ流の反戦メッセージなのではないでしょうか。なんとって「戦争反対!」◎**エースコンバット3**のナムコですから。

(編集部)

戦車ゲーム特攻大作戦②

サイバーコマンド



未来の戦車戦闘を描いた「サイバーコマンド」は「サイバースレッド」の続編となる作品。ビジュアルと呼ばれる戦車を2本のアナログレバーで操り、主砲の誘導ミサイルとバルカンの2つの武装で敵を撃破するのが目的。ミサイルは、それゆえに救済措置が全くなく、対戦プレイヤーの腕が如実に表れるシビアなシステムであった。迷路状フィールドにおける戦車の絶妙な緊張感、敵を撃破する音が、出回りがあまりに少なく、筐体を探すとすべし困難で、対戦が盛り上がることはなかった。ゲーム性、グラフィック、音楽など現在でも遜色ないレベルなだけに、販売戦略が成功していれば「ハーチャロン」になれたかも知れない非常に惜しい作品だ。

(高須恵一郎)

「トーキョーウォーズ」制作者インタビュー

「トーキョーウォーズ」の制作意図、コンセプトはなんですか？

開発当時は、ロケに3〜4名グループのお客様がが多く、そういうグループ客がみんな一緒に遊べるのはドライブゲームだけ、という状況だったんです。これじゃ淋しいから、何かドライブ以外でグループで遊べるものを作ろう、それはやっぱりドンパチものなのでは!?……という感じでした。

戦車をモチーフとした理由は？

開発当初はわたしも含めて、戦車という絵柄には反対でした。ただ誰でも知ってるという意味で安定感のある題材だし、形状も単純でポリゴン数も関節数も少ないから、画面に大量に出すには処理負荷が軽くていいだろうと。なにより「戦車ゲーム」より先に「多人数ゲーム」ということが重要でした。

参考になされた資料などあればお聞かせ下さい。

参考という意味では、当然いろいろな書籍やミリタリー雑誌やビデオは見ました。でも「これで行こう!」と思った決め手は「さらば愛しきルパンよ!」です。これが一番。さらに

さかのぼれば「空飛ぶゆうれい船」。

「トーキョーウォーズ」でもっともこだわられた点はどこですか？

簡単操作で戦争ごっこ、という点です。「シミュレーターで戦争ごっこ」するんじゃない、「戦争ごっこ」のシミュレーターなんだとあちこちで言われて歩いた記憶があります。

戦車への思いをお聞かせ下さい。

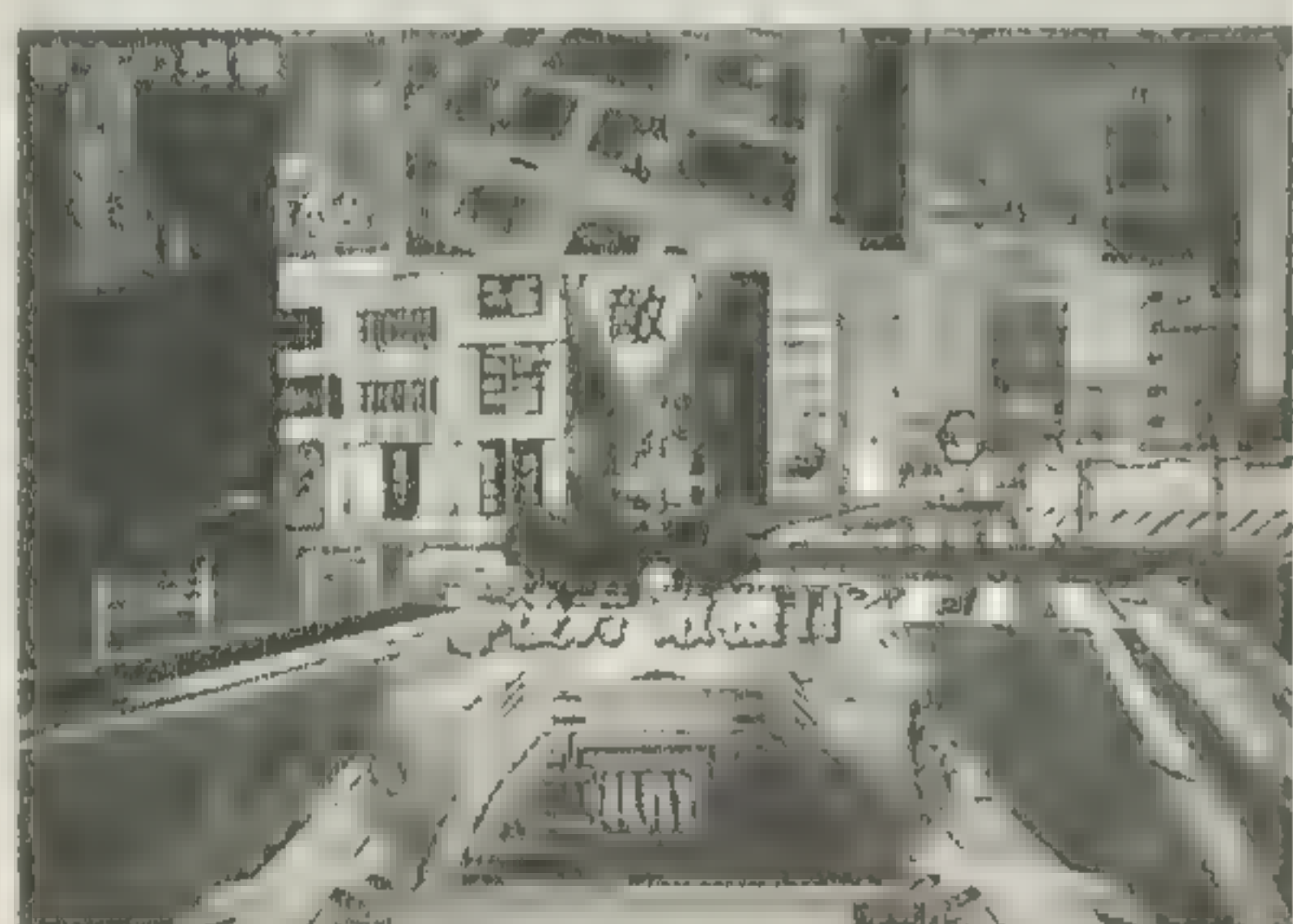
兵器が持つバカっぽさ、それも男のバカっぽさがストリートにでてるところが、戦車の持ち味だと思ってます。戦車に比べると、飛行機もそうですけど最新のイージス艦なんかもうハイテクの固まりで、大砲つばい大砲なんなくて、なんかアタマ良さそうだけど肉体的じゃない。セクシャルな印象が薄い。一方また戦車には、むきだし威圧感、重量感等がストリートに外観にでている。照れなく「カラダでっかち」というか。またそういうマッチな存在に依存したがる心理を含めて、それがなにか滑稽ですよ。それがゲームの魅力になるかどうかはまた別ですが。

デザイナーにはウソでもいいからとにかく主砲はでかく描いてくれと。

そういう時代錯誤な重厚長大主義が戦車のウリだと言っていました。細くするとカッコわるいつていうか、情けなくなるんですよ。ほんとは陸戦なんて凄惨そのものなんだけど、戦車にはどこか憎みきれない、滑稽な側面があると感じてます。

最後に、なぜナムコさんは戦車ゲームが多いのでしょうか？

うーん……なんで多いんでしょうね？
回答…「トーキョーウォーズ」開発チーム



主砲を撃ったときの衝撃が忘れられない「トーキョーウォーズ」。

鈍色の攻防 32人の戦車長 制作者インタビュー

「鈍色」の制作意図・コンセプトはなんですか？

重視したのは「戦車より戦車長を重視する」とにかく多数で戦闘をする「ドイツ戦車に偏らない」の3点です。

まず最初の点は、1両単位で戦車を動かすこのゲームでは、戦闘力は兵器そのものの性能よりもそれを扱う人間に因る所が大きいであろうと考え、自分の配下となる戦車は車長の能力が大きく性能を左右するようにしました。また、同時に敵戦車にも人が乗っていることを主張するために、敵戦車を撃破した時にはそこから脱出する乗員を見せたり、極端に被弾すると乗車が破壊されていなくても乗員が戦車を捨てて脱出するなどの要素を盛り込みました

次の点は、もつとクオリティの高い戦車が少数で格闘ゲームのような戦いを繰り広げるという案もあったのですが、第2次大戦当時の戦車の質と構造から考えると、そういう戦闘はあまり適していないと考え、多数同士のぶつかり合いに主眼を置きました。

最後の点は……開発チーム内に

伊・仏・ソの戦車が大好きなメンバーがいたからです

戦車をモチーフとした理由は？

同世代で戦車に興味を持っていた方なら、左右履帯に独立してモーターを配してあったタミヤ社のリモコン戦車シリーズで大抵遊んだことがあると思います。それゆえ、プレイステーションのコントローラを手にしたその瞬間からR1/R2で右履帯、L1/L2で左履帯を操作できる「戦車ゲーム」をいつか作ろうと思っていました。

もつともこだわった点は？

ゲーム全体としては、戦争をいたずらに美化したり無闇やたらと悲惨に描いたりしてユーザーに制作側の価値観を押し付けることなく、できるだけごく自然な「戦争風景」を描き、そこにプレイヤーに参加してもらうことで戦争とはどういうものなのかをユーザーそれぞれに判断してもらおうということに留意しました。ですから、泣いて欲しいシーンで悲しい音楽を鳴らしたりするようなダイレクトな表現は慎んだつもりです。

「戦車ゲームとしてこだわった」点は、戦車同士の戦闘が日本では不思議と騎士と騎士の果たし合いのようなテクニカルなものだと思われるのに対し、もつと泥臭い総合火力のぶつかり合いとして表現することを重要視しました。

最後に、戦車への思い、今後のご予定などお聞かせ下さい。

とにかく、般のイメージにある戦車は強すぎ、美しすぎ、それでいて大人しすぎだと思います。もつと戦車はやたらと暴れまわり、そうかと思えば履帯が切れて動けなくなったり、背後から擦り寄せられた敵にあつさりやられてしまう、そういう存在だと思っています。今後も戦車に関わる時には、そのような「戦車の格好悪さ」を表現していきたいと思っています。

また、具体的なことは現時点で発表できませんが、現在、シヤングリ・ラらしい戦車ゲームを検討中ですのでご期待下さい。

回答…「鈍色の攻防」制作チーム

戦車ゲーム特攻大作戦③

鈍色の攻防 32人の戦車長

メーカー：ジャンクリノラ／機種：プレイステーション
 ユーザー／価格：¥6,400／発売日：'97年2月28日
 ('99年10月7日に¥1,980で再販予定)



基本的には戦車を操る第三人称視点STG。だが独特の操作感に、多くのプレイヤーが戸惑うだろう。それは決して、制作上のミスではない。戦車とは、そういうものなのだ。このゲームは敵をなぎ倒す爽快感はないが、リアルな緊張感を高めるアイディアが随所に盛り込まれている。特に効果的なのが装填メーター。戦車は人力で弾を込めるため、照準、発射に力ムラグがある。至近距離での出会い頭、照準、発射の数秒間が永遠に感じられる。また、側面、後面の装甲は薄い。ハイスペックな戦車でも安心できず、慎重な行動が求められる。安易な勝利は来ない。これはいいストーリーも含め、戦車戦を再現する、という制作意図は十分に成功している。

若松和樹

戦車ゲーム特攻大作戦

「メタルスラッグ」シリーズ

今の時代、純然たるアクションゲームというジャンルは、もはや絶滅寸前のトキの様に貴重な存在。古くからこの手のジャンルを嗜んできたゲーマーたちは、渴望の渦に見舞われてしましました。

このような状況の中、「メタルスラッグ」の登場はアクションゲーマーの心を潤してくれたところか。クラフィッカーが腱鞘炎を起してしまっただけではと心配してしまう程の緻密な書き込み、端から見ても躍動感が伝わってくるキャラクターの動き、そして何よりも自分の上達や成長が実感出来る。手を押さえた瞬間の爽快感、そして多くのユーザーからの支持を得た。これは記憶に新しいかと思いますが。

そのため、今、チヨット待てよ。メタルスラッグ2。つてタイトルにもなっている戦車が登場してあげて。どちらかと言えば横スクロール型アクションじゃないの？というツッコミが入ってしまうぐらい有名な作品。と成程。大本営メタルスラッグ2。しかしロケテスト版では主人公であるマルコたちの姿は影も形も存在していませんでした。それでは誰が主人公だったのかと申しますと、なんと戦車で



あるメタルスラッグ。あのブヨブヨした戦車を、4人のボスを駆使してシヨットを撃ち分けながら進むといった、バリバリの戦車アクションゲームだったのです。

現在ではラクダに戦闘機と操縦出来る乗り物も増え、最新作である「メタルスラッグX」がアーケードで活躍中ですが、「ルンブレバー」を搭載させてロケテ版「メタルスラッグ」の復活も望むというのは無茶な要望でしょうか？

上志野雄一 郎

「メタルスラッグ」シリーズ制作者インタビュー

「メタスラ」シリーズの制作意図、コンセプトはなんですか？

・日頃のストレスが発散できる、派手で爽快感あふれるゲームであること。

・コミカルなキャラを採用するが、エフェクトやキャラのアクションはリアルでかついいものにする。

・簡便な操作を採用し、誰でも楽しめるアクションゲームであること。

……などを主なコンセプトとして制作に臨みました。

戦車をモチーフとした理由は？

アクションゲームを作るうー……というところまでは割と簡単に決まったのですが、普通のプレイヤーキヤラでは面白くないので、何か変わったものを、と模索しているうちに戦車のアイデアが出てきたように思えます。

で、それが跳んだり伏せたり生き物のように動くとなると、これはお客さんの目を引くのではないかと。

最もこだわった点は？

メカの描写にもこだわりましたが、最もこだわった点というと、キャラ

クターの生きている感覚や、生活感の描写ということになるでしょうか。

『メタスラ』では、よく「ゲームに直接関係ないキャラの動作」が話題になります。これもひとえにそのこだわりによるもので、「ザコはザコなりに、いろいろあるんだなあ」みたいなことを感じていただけたら嬉しです。

最後に、戦車への思い、今後の予定などお聞かせ下さい。

鉄と鉄がぶつかり合って碎ける感覚や、弾丸のスピード感とその威力などといった、重量感を伴う迫力の表現は非常に難しいものだと感じました。これに関しては未だに十分表現しきれておらず、今後課題を残すものだと思います。

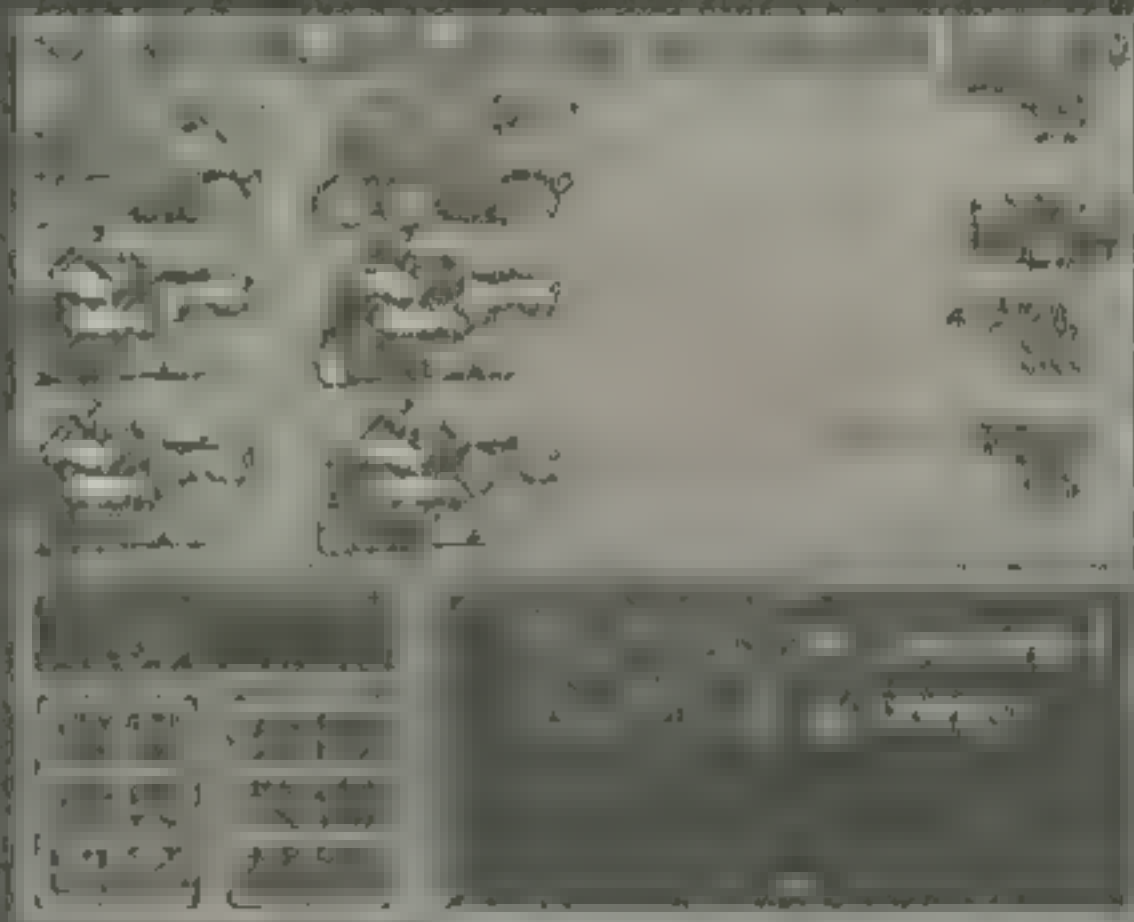
現在、『メタスラ』シリーズの新作を制作中です。これまでのシリーズになかった新要素を満載し、必ずやお客様に満足していただけるものに仕上げる所存ですので、応援のほど、よろしく願いいたします。

回答：みいはあ（『メタルスラッグ』企画担当）

戦車ゲーム特攻大作戦⑤

METAL MAX2

メカ アスミック/機種 STG
価格 ¥9,800 発売日 '93年2月19日



自由な戦車ゲーム
ができる作品

戦車と聞いて、小松崎茂御大の描くタ
ンクは、杜撰な戦車グラフィックの結核を思
い出す世
代つてのがあると思う。そして、MET
AL MAX2は、戦車ゲームの魅力を
かきた世代つてのも確実にあるはずだ。
ゲームの内容は、戦車ゲームの黄金期を
追っかけてきたと云う気は、モロコシ西劇。そ
して、なんといつても戦車を改造してデ
コレーションマイ戦車を作りあげていくの
が楽しい。この辺、まさにプラモなカン
だ。小松崎世代なモデル、おもき、と
琴線に刺さるはず。男、夢が詰ま
っていて、なおかつ実現できてしまう。そ
れが本作の魅力といえるだろう。ちなみ
にFC版をリメイクした「METAL
MAX RETURNS」も発売されて
いるので、あわせてプレイしてみたい
かかか
(星野 幸)

戦車ゲーム特攻大作戦⑥

メカカー...ウルフ・チーム/機種...メガドライブ
価格 ¥6,000 発売日 '90年11月16日

戦車ゲームの特攻は、男臭い
魅惑の世界という感じですが、敢え
てそれと対極の位置にある戦車ゲー
ム「グラナダ」を取り上げます。男を感
じさせない戦車ゲームなぞ、とい
うのも聞かざるべきですが、面白
い、OKと云うことで

「グラナダ」とは、一種の趣味で
泣く子も黙る制作集団ウルフ・チーム
(日本テレネット)がX68000で
突如リリースした全方位アクションS
TGです。時はX68K全盛

(筆者推定) アクション&ST
G真つ盛りというハイレベルな
状況に「あのウルフ・チームが
何故、X68000系を...」とおど
なく「アークス2」でも作っ
てる「...」など、当時「X68000
ンガ」で盛りだ筆者が思った
りしたのはヒミツです

ところが、ある日店頭デモで
「グラナダ」の画面を見た時

「お、戦車ゲームだ...」
「正確にはステーション...」空中要塞
自体が空を飛んでる...」

下に映る緑の大地と白い雲の多
重スクロールを見た時、私のコ
コロに「買い」ランプが灯った
のでした

「あの所...」筆者は「戦車」を題
材としたゲームは余り好きでは

ありません。戦車の特攻特性、それを
ゲームに落とし込む時、決まらず、軽
重な操作・動きがメインにされてし
まいがちで、それが私の肌に合わない
ことが多いからです。しかし、「グラ
ナダ」は違いました。地面の呪縛から
解放された戦車ゲームは、魅力的に
映るとは、ゲーム内容は「ステーション」
内の目標物を全て破壊するとオース
場&破壊で面クリア。タイプのオリソ
ドックススタイルですが、疑った面構

成とキビキビしたレスポンス。STG
の破壊感を重視した創りでエンタテイ
メント性は、チリです
「戦車ゲーム」は戦車の特攻、重厚さは
存在しません。ですが、ゲームとして
の爽快感を追求した場合、「...」の
もアリかな、と思う次第なのですが如
何でしょうか?

なお余談ですが、世間的に有名な「
なのはコンシューマーのMD版「グラナ
ダ」だと思えますが、筆者的には効
果音含めサウンドの出来が素晴らしい
X68K版以外認めませんのであじか
らす(笑)
円山 忍



一人用 シューティングゲーム

メガドライブ専用
METAL MAX2

MD版「グラナダ」の勇ましいパッケージ写真(日本テレネット
HPより転載)

戦車ゲーム特攻大作戦?

アサルト

メーカー：ナムコ/機種：アーケード/発売年度：87年

時は80年代後半。当時のゲーム事情は回転縮小拡大機能が一大ムーブメント。各社競ってグルグルとプレイヤーを酔わせるゲームが星の数ほど登場したのは、昔からのユーザーならば吐き気を催すほど「存続が危うい」。

今回の特集で取り上げる「アサルト」も、ナムコ開発の業務用基板「システム2」が得意とする回転縮小拡大機能をフルに使った「STRG」演出面としての使用が多く見られた。手の機能を、本作はゲーム性でいち早く採用。アイスキャンデイルのような2本のレバーを駆使して自機を操作する、半ば画面も回転させている印象が強い作品でした。

内容自体は「待ちが長い巨大砲台を全て破壊すればステージクリア」といった単純なシステムながら、敵の攻防が非常に熱い。2つのレバーを左右に倒すと横転して青色になるリバーシブルな自機を、小刻みにひっくり返しながら敵の弾の問を避ける瞬間がヤケにスリリング。ヤバくなったら通路や障害物を回転して防壁を作り、そこからフレネート弾を発



戦車が転がる。というアイデアも奇抜で秀逸

射撃。そしてリフトゾーンに乗って空高く舞い上がり、遙か上空から総攻撃を仕掛ける瞬間は、まさに快感そのもの!!

現在でもさほど見劣りしないソリッドなデザインと魅力的な要素が多く、硬派なゲームが数多くあった当時でも他に類を見ない硬派感が漂っておりました。そんな中、タイトル画面の自機がニヤームコに見える演出は、唯の茶目ついただけだったのかなあ?

ちなみに、半年後には難易度選択を搭載した「アサルトプラス」が登場しました。

上志賀雄一朗

戦車ゲーム特攻大作戦!

ポップン・タンクス!

メーカー：エニックス/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'99年7月29日



戦車ゲーム特集のトリを飾るのは、最新コミカル戦車ゲーム「ポップン・タンクス」。このゲームの面白さは「3D対戦アクションゲーム」で、プチ・タンクの操縦は基本的に簡単だが、急旋回や砲塔操作などを駆使すれば奥の深い対戦を楽しむことが出来る。また、数多く用意されているパーツを組み合わせたリ、カントリーングを変えるなどプレイヤー独自のプチ・タンクを作成することが可能。プレイヤーも個性を表現出来る。

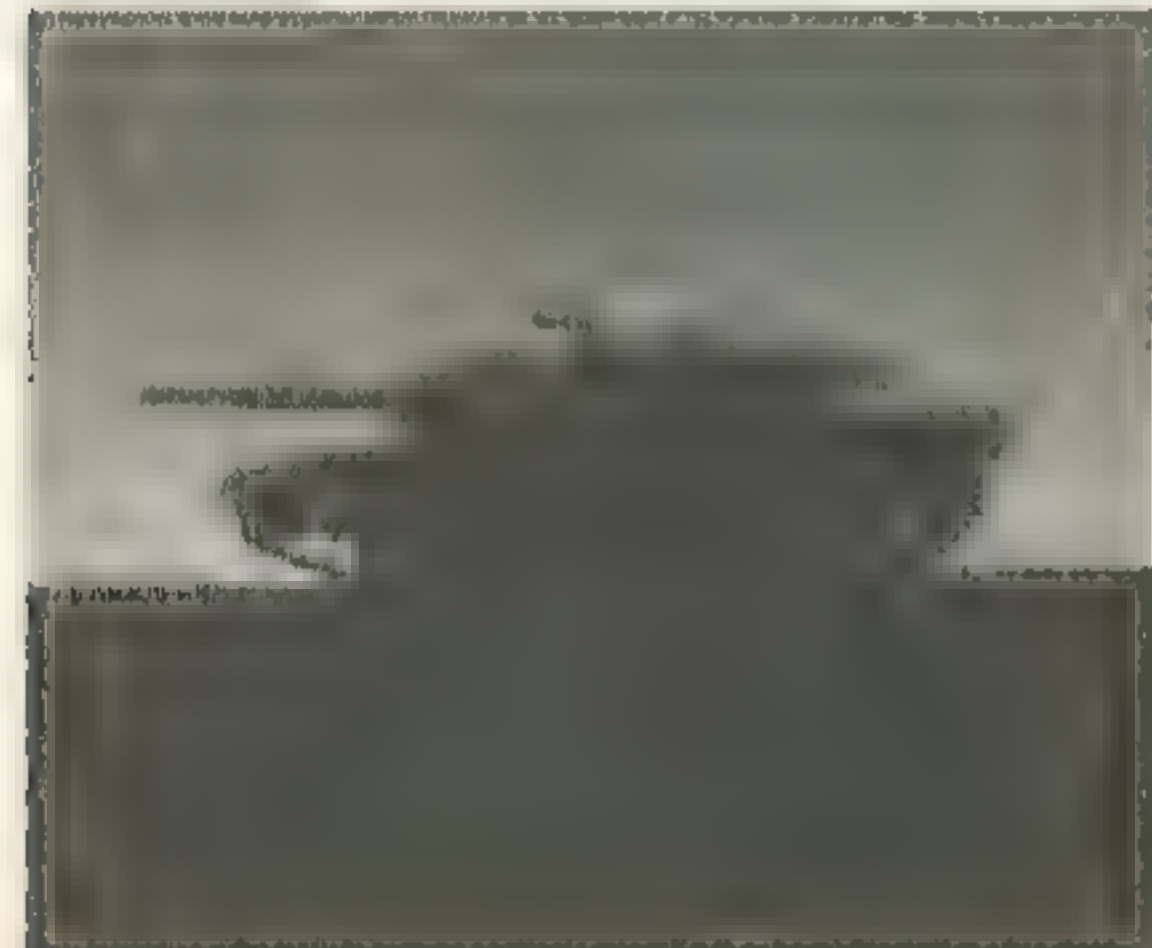
戦車という無骨な素材を逆転の発想でファンタジーに仕上げた「ポップン・タンクス」は、小さなお子様や女の子に遊んでもらいたい戦車ゲームの登場です。

編集部

戦車ゲーム総括

戦車よ永遠なれ

BGM：↑THE HIGH-LOWS ↓
「ハスキー 欲望という名の戦車」



そして戦車は今日も行くのだ。(SFC『スーパーバトルタンク』より)

というわけで戦車ゲーム特集をお送りしたわけですが、いかがでしたでしょうか。この特集を読んでも「戦車ってカッコイイや!」よし、僕も戦車乗りを目指すぞ!という若人や、「君、なんでも今は戦車ゲームがブームだそうじゃないか。試しにうちでも作ったらどうだ」というゲームメーカー社長さんが現れることを願います。本当はもっと多くページを割いて、もっともっと戦車ゲームを取り上げたかった。特にPC戦車ゲームは良質のものが山のようにあるので、非常に残念。あと、この特集に合わせ「ホンモノの戦車に乗ろう!」という企画を立て、陸上自衛隊に取材依頼をした(マジ)んだけど、惜しくも実現には至らなかった。実現すれば「街で見かけた小野戦車さん」を見ることが出来たのに……。

それでは次号、「田宮模型協賛・歩兵ゲーム特集」でお会いしましょう(嘘)。

ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持ったゲームを批評する。本誌の礎とも言えるべきコーナーです。あなたは何かを感じたでしょうか。

1 サガフロンティア2 (後編)

水野隆志 プレイ時間 39時間

幾多の可能性を秘めつつも、 不発に終わってしまった意欲作

2人の主人公、バリエーション豊かな戦闘システム、俯瞰的な視点で歴史を体験するというコンセプト……数々の魅力的な要素は、結局活きることはなかった。

キャラクターを記号化 することで生まれる面白さ

さて、いよいよ後編である。まずは、前回のおさらいをしておこう。プレイ開始後、約二十時間弱の時点で感じた点は、要約すると次の二点だった。

一、全体としてまとまりがよく、テンポもいいが、戦闘が単調で、とくに敵ごとの必勝法が確立されてくると、それが助長される。二、百年の歴史を描く関係から、

物語の進展に合わせてキャラクターが勝手に死んでいってしまった。そのため、思い入れが湧かず、またドラマ的な意味でも盛り上がり欠ける傾向が強い。最後まで解いてみて、これらを改めて振り返ってみると、やはり印象が変化していることに気づく。とくに、後者に関しては、かなり好意的な印象に変わった。

RPGというジャンルが、プレイヤーのキャラクターに対する思い入れで成り立っていることは否定できない。その点から見たら、やはり『サガフロンティア2』(以下『2』)は異色作といわざるを得ないだろう。しかし、ゲームという、より広い視点で見れば、特定のキャラクターへの思い入れよりも、ワールドそのものを体感するというゲームがあっても何ら問題ない。つまり、キャラクターはプレイヤーが世界を感じるための道具であると割り切ることで、その生死を超えたところに面白さを見出すのである。

『2』はこの視点から楽しめない、真価が見えてこない。多彩な登場人物や、その相関関係なども、なるべくクールに、巨視的に構えると、より鮮明に見えてきて面白さが増す。とくに物語が分かっているセカンドプレイになると、おのおののセリフに込められた意味も見えてきて、より深く世界を実感できるようになる。

こうした遊び方は、今年六月にSCEIから発売された『俺の屍を越えてゆけ』などと相通じると



連携を探すのは面白いが、強要されてくると……。

ころがあるだろう。RPGというよりは、『ダービースタリオン』タイプのSLGに似ているような気がするが、ともかく『2』は、こうした割り切りが徹底されており、キャラクターがある意味記号化されて、物語を進める因子に特化していた。これは『ロマンシング・ガ』から続く、このシリーズならではのコンセプトであり、その正統後継作として、改めてRPGの別の側面を味わわせてくれたといえるだろう。ただ、魅力的な人物が多いのに比べて、物語展開はやや淡泊すぎた嫌いが強い。ポリューム的にも不足の感はある。

否めず、純粋に物語を楽しむという点まで行けなかったのが残念だった。

必勝法探しが不可欠となる デザインには不満が残る

一方、第一の問題は、ラストが近づくにつれて、ストレスの原因となり、最終的には大きな不満へと変わっていった。

『2』の戦闘システムが多岐に渡る豊かなバリエーションを持っていることは前回も述べたが、これが後半になればなるほど活きてこなくなるのである。モンスターごとに、有効な技や連携攻撃があらかじめ決まっておき、それを修得していない場合、与えるダメージが低すぎて、勝つのがかなり困難になってくるのだ。その代わり、一度有効な攻撃方法を確立すると、今度はかなり楽に倒せるようになる。最終的には、ハターンのできている楽勝敵と、苦戦必至の敵に分化してしまい、戦う前から、何ターンぐらいの戦闘になるのか分かってしまうことになる。これでは、どうしても戦闘に飽きてしま

まう。しかも、戦闘を重ねて技や連携攻撃を修得させておかないと、先へ進みにくいのであるから、無理矢理戦闘せざるを得なくなり、次第にやる気そのものを減退させていくことになるのである。表面上さまざまな戦闘システムがあろうと、プレイヤーごとに必勝パターンを生み出していけるのに繋がらなければ、実質的に無意味である。制作側が用意した模範解答を見つけないとダメ、といったゲームは、あまりにも強制力が強すぎるのではないだろうか。

調整のための時間は十分に与えられているのだろうか

『2』は、一本道な解法しか持たなかったことによつて、不発の作品に終わってしまった。しかし、この程度の調整不足、スタッフが気づかないはずもない。にも関わらず、メーカーが、営業的にもう開発時間を与えていられないというほど、追い詰められているのではないか。とくに株式を店頭公開しているスクウェアにすれば、開発の遅れなどで年間の総売上が前

年比を大きくを下回ることにはできれば避けたいはずだ。今年の前半には『FF』『サガ』『聖剣』と、かつてSFCで名を馳せた三本柱が並べられており、ファンにとつてはたまらなく魅力的なラインナップだろう。しかし、その一角にさえ、十分な開発時間が与えられないとすれば、正直未来が明るいとはいいがたい。こうした状態を続ければ、月に何本もソフトを購入する本当のゲームファンは、ほとんどん業界から遠ざかってしまうことだろう。それは、あまりにも寂しいことなのではないか。

PROFILE

水野隆志 (みずの・たかし)

歴史は結末が決まっているだけにRPGで扱うのは難しいのかもしれない。そういえば、昔、コナミの人気作『三國志』シリーズがアメリカでRPGとして販売されていた。いま思い返しても、あれは鋭い見方だと思う。

関連作品

ベスト競馬ダービースタリオン (SLG)

メーカー：アスキー／機種：ファミコン／

価格：¥6,800／発売日：'91年12月21日

先日SS版も発売された競馬育成SLGの金字塔。こと感情移入という点では名作RPGに勝るとも劣らない。いつか逝くものに執着しすぎては、いかんのかも。

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／
発売日：'99年4月1日

サガ フロンティア2
(RPG)

自ら生み出した「作品」を 模倣せざるを得なかった制作者の苦悩

「パニックホラー」という新しいゲーム性を打ち出すはずだった『デイノクライシス』。しかし、『バイオ』を超えることはできなかった。

6年前、僕がカプコン新人社員としてCS開発部に在籍していた当時、『バイオ ハザード』の生みの親となる三上さんが新人研修の担当であった。「すごい作品」を

さんのこの言葉には、ゲーム制作の前提である「プレイヤーに遊びの手段と楽しい時間を提供し、購入してもらう」という重要な「商品性」が含まれている。

『バイオ』は『バイオ』の模倣に過ぎなかったのか

さて本題の『デイノクライシス

作りたがる新人企画マンの僕らに彼は、こう叱咤した。「ゲームは作品やない、商品なんや。ユーザーにプレイしてもらって初めて完成するのがゲームや。だから作品かどうかはユーザーが判断することやねん。最良の商品をユーザーに届けるのが作りの役目であって、俺の作品だと押しつけるのはゲームとちゃうで、パカチンがー!」ゲーム史に残る、あの独創的な「作品」を作った人の言葉とは思えないかもしれない。しかし三上

「バイオ」の原点は、「お化け屋敷の恐怖感をゲームにしたらおもしろいな。これ売れるんとちゃうか」という三上さんの感性と発想が生んだ「商品企画」であり、それが狙い通りに「怖い! でも面白い!」と多くの人に受け入れられた結果、ユーザーから与えられた称号が「作品」なのである。

「すごい作品」と自ら言い張るクリエイターの多くが、固定ファンは得るが大きなセールスと本当に面白いゲーム性を生み出せないに面白いゲーム性を生み出せない

前に、売れる「作品」を意識しながらではないゲーム制作は三上流ではない、と『バイオ』をプレイするほど痛感した。

まず『バイオ』のゲーム性は、「ゾンビなら武器がなくても思い切って突っ込めば先に進めるかもしれない」という不安まじりの恐怖感、そして武器があれば圧倒的にプレイヤーが強くなる爽快感」である。対して『デイノ』は、「恐竜なので武器がないと逃げるしかない」という絶望的な恐怖感。そして武器があっても圧倒的に不利だから、麻酔でいかにやり過ぎして逃げるかという戦略性」というものだ。確かに操作性も良く、麻酔が乏しくて逃げるときの恐怖感は



恐竜を眠らせるというアイディアは面白かったが……

あるが、これでは麻酔さえあれば爽快感も恐怖感も感じることがないままで淡々とゲームが進んでしまふのだ。『バイオ』のゲーム性をベースに、ゾンビを恐竜に差し替えることで起きた矛盾をプレイした手応えに感じてしまふ。

プレイ時間稼ぎの手段でもある要素所のパズルの謎解きも同様だ。『バイオ』では、お化け屋敷や肝試しで恐る恐るお墓にお札を届けなくてはならないルールよろしく、個々の謎解きやそのための往復自体がゲーム進行において恐怖感や緊迫感を出していた。しかし『ディノ』では過剰なまでにパ

ズルの謎解きを多用したため、ジェットコースターのスピード感を殺してしまい、事務的なお使いゲームを時間稼ぎだと気づきながら強要される羽目になる。唯一の救いは、個々のパズルの謎解きが実に工夫され面白いことである。

グラフィックに関して『バイオ』では、ポリゴン数をケチるためにプリレンダ（CG取り込み）の一枚絵の背景に座標を計算してポリゴンキャラを表示するという苦肉の策を取った。これが功を奏して、あの独特の操作感と美しい背景と固定カメラによる客観的臨場感を生み出した。しかし『ディノ』では、フルポリゴンを採用したにもかかわらず、イベント演出や広い空間や長い通路の移動などでプレイヤーをカメラが追うだけで、後は『バイオ』を意識した固定カメラがメインとなり、フルポリゴンの醍醐味であるカメラワークによる迫力の映像が犠牲になっている。確かに現行PSのスペックを限界まで引き出して見事なフルポリゴンを実現しているが、『バイ

オ』の固定カメラと操作感を踏襲する限り、その比較において、モデリングのクオリティや恐竜の出現数は低下し、背景もプリレンダの美しさとは比較にならないほど解像度が落ちてしまった。それほど意識するのなら、通常はプリレンダ背景、効果的なシーンではフルポリゴンと使い分けるのがベターな選択だったのではないかと。

『バイオ』のシナリオは、『バイオテクノロジー』と大企業の陰謀』をプロットとして、ゾンビやクリーチャーにリアリティとディテールを与えていた。しかし『ディノ』のシナリオは、それと比較する以前のお粗末なものである。有名な恐竜映画との差別化を、楽しみにしながらプレイすると、次々と襲いかかる恐竜たちとは関連性のない「代替エネルギーの開発と軍事利用」というやけに設定の凝ったプロットを説明する謎解きが延々続く。どんなでん返りがあるのかと思いきや……ネタバレなので詳しくは書かないが、設定のリアリティやディテールどころか、すべての謎解きの努力

がパーになるという安易なものだった。

三上さんの当初の発想にあったであろう「商品企画」としての面白さには問題はない。しかし、自らが生み出した『バイオ』という完成された「作品」を会社の戦略として模倣せざるを得なくなった時、「商品」としての方向性を誤ることに気づいていたのではないかと。『バイオ』シリーズとしてはクオリティが低い、一本の作品として見ると完成度が高いことから、三上さんの苦悩と抵抗が窺える。自由な発想が商品化される時、それは自由な開発環境が伴ってこそ独創的な「作品」へと昇華する可能性を持つのではないかと。

PROFILE

田中良也（たなか・よしや）

70年生まれ。94年にカプコンに企画として入社。96年ゲーム制作に活かすため販売を経験しようと転身。TVパニック蒲田店を立ち上げる。この春より「店長の考えたゲーム」実現のため、フリー活動も開始。

関連作品

バイオ ハザード(AVG)

メーカー：カプコン/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年3月22日

ホラーゲームとしては異例のミリオンセラーを記録した、PSを代表するアドベンチャーゲーム。その後、多くのフォロワーが生まれたが、本家を超えるものは未だにない。

一般層に媚びた『罪』は本当に メガテンであることをやめたのか

ライトユーザーを意識した『ペルソナ2 罪』は大きく変貌した…。しかし、メガテンの主題は作品の根底に隠され生きていたのだ。

部のマニアに絶大な人気を誇る「女神転生」(以下、メガテン)

シリーズ、その支流の一つである

ペルソナシリーズの新作「ペルソ

ナ2 罪」では、「女神」の文字も、

また伝統である3Dダンジョンす

ら消え、メガテンの代名詞である

悪魔合体(前作はペルソナの合体)

の要素もない。逆に、前作でも見

直されたインターフェイス、エン

カウント率などが改良され、より

一般層の取り込みを意識した作り

になっている。しかし…だ、しば

らくプレイすれば違和感に気づ

く、メガテンの良いが消え手に取

りやすくなった『罪』の奥に広が

る、暗闇のような世界を。『罪』

は本当にメガテンであることをや

めたのであろうか。

RPGとしてなんら問題ない出来だが…

最もライトユーザー寄りになっ

たのが移動システムだろう。建物、

ダンジョン内では、前作でも一部

使用された『グランディア』風の

クォータービュー視点、街中など

では「ソウルハッカーズ」でも使

われた2Dマップの方式が取られ

ている。CDアクセスの時間は多

少長い。前作までの不便さを考

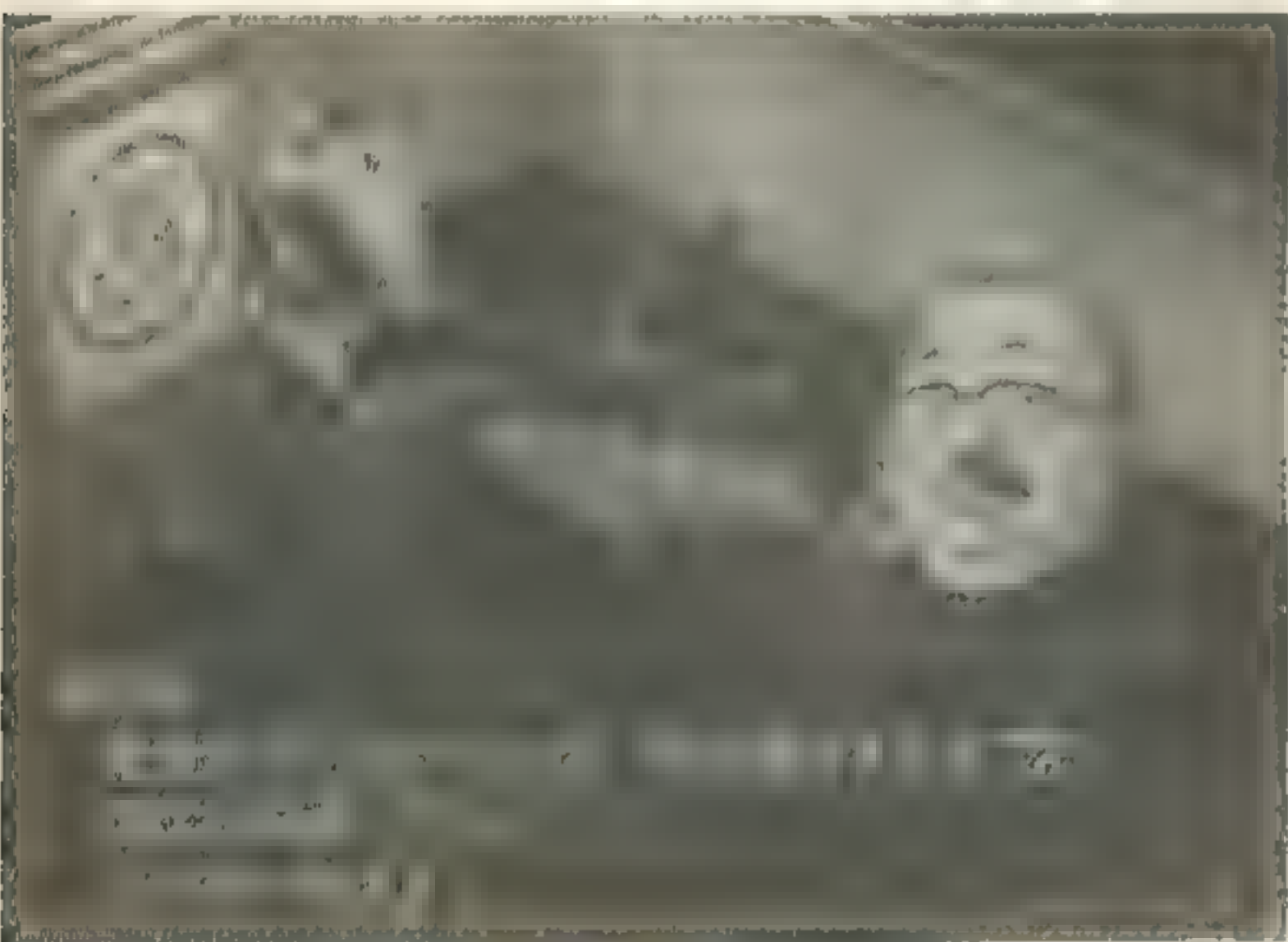
えれば問題ないレベルだ。

ペルソナの召喚も分かりやす

い。新しいペルソナは、悪魔との

会話で手に入れる15+1種のタロ

ットカードと交換することで召喚



本筋にはあまり絡まないがアレンジとしては上手い「噂システム」。

できる。例えばビクシーを召喚する場合、LOVERSのタロットカードが8枚あれば良い。前作までの悪魔合体、ペルソナ合体と違い、より強いペルソナを計画的に呼び出せる。

また『罪』のウリでもある噂シ

ステムは、実のところ従来のRP

Gのフラグ立てとなんら変わらな

いが、上手い演出が施され「お使

い」をやらされている感はない。

序盤のシナリオについてはやや

強引な展開が目立つが、「僕らの

街を守ろう」的な当初の使命は、

「普通にRPGを楽しめる人」に

は自然に受け入れられる。「噂が

現実になる」という舞台設定その

ものも、シナリオ上で度々利用さ

れ昇華されている。

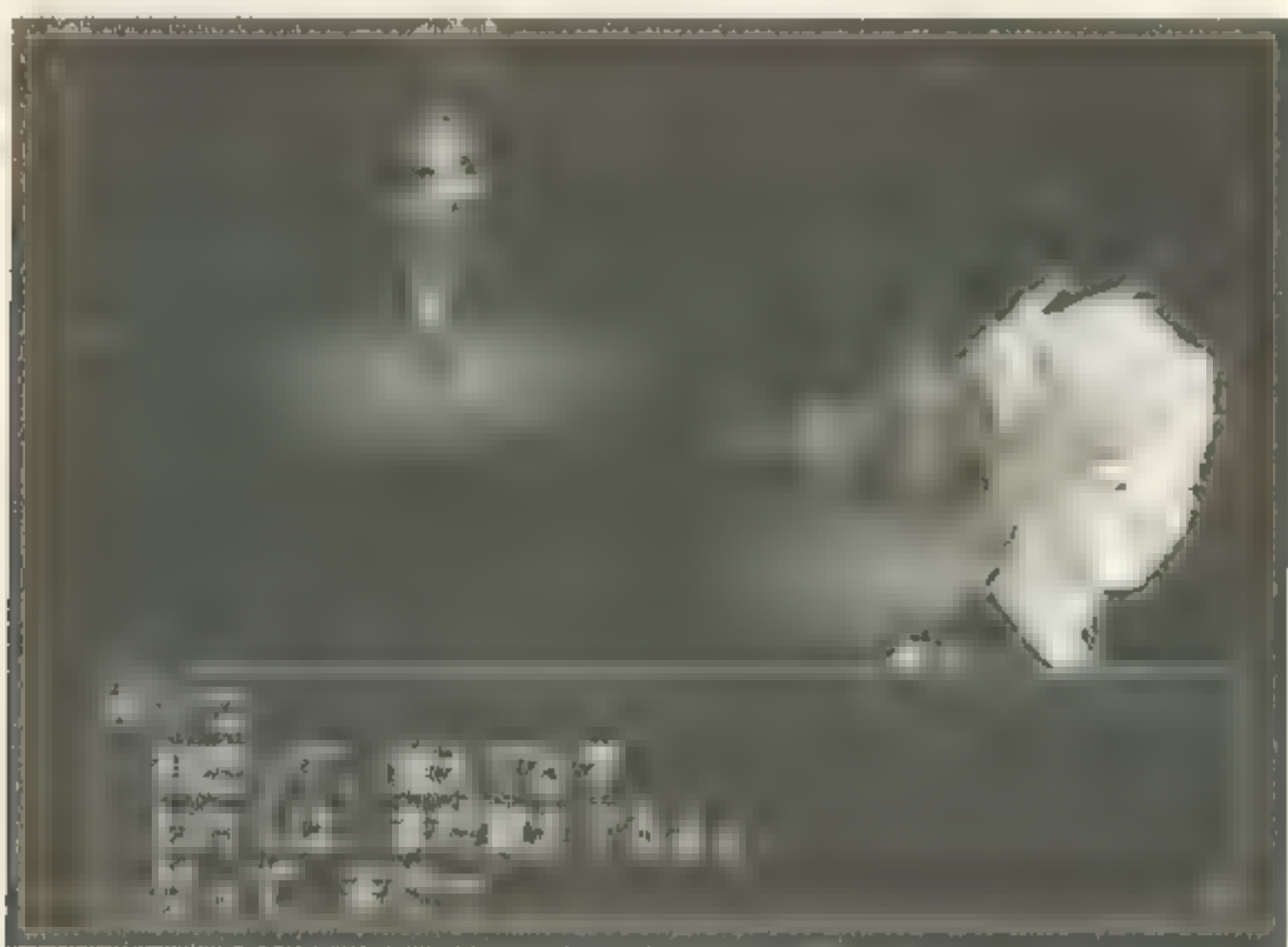
だが、マニアは納得しない。何

故なら「こんな一般層に目をつ

ゲーム」にメガテンの魅力を見い

だす事はできないと思うからだ。

確かに頷ける一面もある。メガ



メガテンの魅力である悪魔とのコミュニケーションは『罪』にも受けつがれている。

テンはビジュアル面の魅力に、金子一馬氏の个性的かつ洗練された悪魔のデザインがある。しかし、『罪』では堪能できる氏のイラストと言え、キャラ絵程度にとどまっている。肝心の悪魔と言え、戦闘中に不細工なドット絵で再現され不満が残る。前作でもこの不満を感じたが改善されていない。加えて主な登場人物たちが、序盤において全く魅力を感じさせない。高慢で自分勝手なギンコ、ナルシストで独裁者の栄吉、独善的な舞耶。唯一の救いは前作にも登場したゆきのぐらいだろうか。

だが止まれ、序盤の時点で『罪』

仮面（ペルソナ）をかぶった『罪』の真の姿は

メガテンの花である悪魔合体は、最も深くファンを惹きつけていた要素の一つだ。しかし前作においてペルソナ合体と段階を踏み、『罪』においては完全に消滅した。この変更で『罪』は致命的にメガテンとは違うものだと思えた。だが、合体魔法を使っている、新しいペルソナに変異したり、悪魔との会話で強力な魔法を身につけるなど、通常のプレイでは見できない要素も多々ある。回を重ねるごとに複雑化する悪魔合体に代わり、新しい悪魔（ペルソナ）の育成法が提示されている。エンディングを普通に目指す分には攻略の難易度は低い、マニアックに楽しもうとすればかなり難しく、これまで同様に奥行きのある作りになっているのである。

もちろんストーリーについても序盤で判断するのは間違いだ。学園コメディ調の展開、鼻につく主

人公たち、伏線が多くスッキリしない謎も全て中盤以降に生きてくる。そしてラストに待つどんでん返し。最初の目的である仮面党の陰謀を防ぐ使命も偽り、ラストバタリオンとヒトラの打倒も真の目的ではない。「何が真実か？」。主人公たちは迷い、苦しみ、己を見つめ直す。好きになれない登場人物たちは成長し、やがて魅力的な者へ変化する。前半と後半のギャップがより感動をもたらす。『罪』で描かれたのは世界を救う英雄物語ではない、主人公たちの精神的な成長を描いたものだ。これはメガテンがこれまで提示してきたテーマではないか。

確かに世界中の神話から集められた悪魔たち、オカルト調のストーリー展開と雰囲気作りというダイナミックな世界観もメガテンを語る上でなくてはならない。しかし、オカルト好きはともかく、我々が共感したのはそんな浅薄な理由ではない。「真・女神転生」では、最初は救世主として躍らされる主人公が、自我に目覚め自分の意志で神さえ殺す、自分のアイデンティ

PROFILE

大和田信（おおわだ・しん）

1971年生まれ 初代『女神転生』からのメガテンマニアだけに、最初は『罪』に幻滅していた。が、プレイを続けることで作品の真意に気付く。良識あるクリエイターの作品は最後までやらないとダメですな。

関連作品

女神異聞録ペルソナ (RPG)

メーカー：アトラス/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'96年9月20日

PSに登場したメガテンの外伝的作品。ペルソナ、クォータービューの戦闘など数多くの変更点が見られたが、最も面白いのは「キャラクター」としての人気を博した点だろう。

ティを取り戻すために戦う『デビルサマナー』と続編『ソウルハッカーズ』。メガテン以前、他の多くのRPGに見られた「世界を救う」などという偽善的な主題に辟易していた我々は、同シリーズの主人公たちの精神的成長の物語に共鳴したのではなかったか。

メガテンとはなにか、本質的な魅力はどこにあるか。それは魅力的な悪魔たちとの交流であり、主人公の精神的成長の物語のほずだ。それならばシステムの変更も問題ない。

一般層にも楽しめるソフトな仮面をかぶった『罪』。その仮面の裏側にはメガテンの本質的な面白さが確実に継承されているのだ。

名作シリーズの解体と創造 ゲームと物語の融合の妙

すでに定番ソフトとして名高い『エースコンバット』シリーズの最新作。ストーリーがスパイスを加えて、開発陣はいかにユーザーを心地よく裏切ったのか。

物語性とゲーム性の 巧みなブレンド

大好評を博したゲームの続編を作るのは容易ではない。前作のテイストから大幅に逸脱せずに、ユーザーをよい意味で裏切らなくてはならないからだ。『エースコンバット3 エレクトロスフィア』（以下AC3）は、家庭用ドッグファイトゲームとして完成の域にあった『エースコンバット2』（AC2）の続編として、前作を超える宿命を負って制作されたゲームだ。『AC3』は「今までフライトシューティングゲームを遊んだことのない人にも遊んでもらおう」、すなわちプレイヤーの間口

を広げるというコンセプトで設計された。それに従って組み込まれたものが「物語を主軸においたゲーム構成」と「ゲームシステムの単純化」だった。これらの改革は、調整をしくじると従来のファンから反感を買いかねないものであり、制作者のセンスが要求される部分でもある。はたして、これらの改革はうまくいったのだろうか。まず、ストーリーから見てみよう。『AC2』ではプレイヤーに「傭兵」という漠然とした立場を与え、物語はあくまでも戦いの補助としてのみ存在していた。しかし『AC3』では2040年の近未来を舞台に、人類の電腦化と企業間抗争を巡るさまざまな人や立

場の思惑を絡めながらゲームが行する。

ストーリーは途中幾度となく分岐するが、分岐のやり方がアドベントチャーゲームのようにコマンドで選択するのではなく、戦闘中に「誰についていくか」という形で判定されており、これによって戦闘シーンとビジュアルシーンのつながりがきわめて自然で、物語とゲームがうまく融合している。また、物語も単にストーリーを解説するのではなく、ゲーム内の人の表情や世界観を重点的に描くことで、プレイヤーが「神様の視点」で正義を見るのではなく、ゲーム内の視点でキャラクターに対する「共感」で行動するようになって

いる。そのため、プレイヤーの受け止め方が異なり、ゲームに対する思い入れはここ最近のゲームの中でも随一だ。

物語の質もまずまずで、ラストのまとめ方には疑問が残るものの、一つの物語をさまざまな角度から眺めるのは、ジグソーパズルを組み立てていくような楽しさがあり、すべてのルートを試したくなる魅力を持っている。

物語の導入は、『AC2』までのどちらかというと「戦うために戦う」といったイメージから一変「何かの目的のために戦う（あるいは戦わされる）」ようになり、ドッグファイトそのものには興味のない、こういったゲームを敬遠



△ボタンで敵機を捕捉し続けられるのは新しい快感だ。

していた層を意識している。現にTVCFでも戦闘シーンよりもビジュアルシーンを中心にアピールしていたことから、その方向性は十分うかがえる。

しかし物語主体だからといって、プレイヤーがコンバットシーンでつまづいてしまつては意味がない。エースコンバットはただでさえ操作系が複雑なフライトシューティングゲームなので、ゲームシステムも改革される必要がある。「AC3」ではどのように、操作系を改革したのだろうか。

強制スクロールのシューティングゲームと違って、「AC3」で

はフィールド内を飛び回って敵を探さなくてはならない。そこで△ボタンとアナログレバーを使用することで、ロックオンした敵の位置に自動的に視点を移動するシステムが組み込まれた。このシステムは秀逸で、常に「倒すべき敵」がマークされるため、広い空域で敵を見失うことはまずない。

また、機体が大きく傾いたときなどSELECTボタンを押すことで瞬時に水平飛行に戻せる点や、離着陸、空中給油はスタートボタンを押すことで自動的に行ってくれるといった点なども、初心者を意識した設定だ。機体性能も「AC2」に比べ失速しにくく、姿勢変化もゆつくりと、かつ深い角度で旋回するようになり、かなり豪快に飛行機を振り回しても大丈夫なようになっている。

では、冒頭に書いたように「AC3」は「AC2」の続編として成功したといえるだろうか

「AC3」の見た目は「AC2」から大幅に変わった。物語も随所に導入され、「AC2」にあったストイックさやリアリティはほと

んどなくなつてしまった。また前作のファンには、機体性能の無個性化やダメージに対するペナルティがなくなり、戦略性が低下したことなど期待外れだった部分もないわけではない。

しかし、「AC3」は「エースコンバット」シリーズの核である「手軽に楽しめるドッグファイトゲーム」というコンセプトをしつかりと押さえて作られた。したがって「ストーリー重視になったからドッグファイトがなおざりになった」ということはない。やさしくなったのは操作系統だけで、戦闘が始まれば敵は本気で攻撃を仕掛ける。「AC2」に比べ敵の背後を取ることは難しくなっており、「初心者向け」バカな敵」という、安易な設計にはなっていない。

さらに「AC3」のシチュエーションでしかできない、成層圏でのドッグファイトや「スター・ウォーズ」ばりの狭隘なトンネルを抜ける任務など、ミッションの多様性も「AC2」の比ではない。

ある意味完成の域に達している「AC2」をシステム面でいじく

ることは、ゲームバランスの崩壊を招く可能性が高い。極端な話「エースコンバット」シリーズは、システムは「AC2」のまま追加機体を組み込んだだけでも従来のファンは満足がいったはずだ。

しかしあえて、「AC3」は1から作品を見直した。これはとても勇気があることであり、会社の本気でエースコンバットを育てようとしている意気込みを十分に感じとれる。

このように、安易な続編で満足せず、新しいエースコンバットを作り上げ、なおかつそれをよくまとめたおもしろいゲームに仕上げた姿勢は、積極的に評価してよいだろう。

PROFILE

児山 計 (こやま・けい)

「AC3」、とてもおもしろかったけど心のどこかに連射を求めている自分に気づき、「ぐわんげ」の登場を待ちながら「ギターフリークス」のラス曲で超絶連射の快感に浸る安楽シューター。 <http://yamakyu.room.ne.jp/~amex/>

関連作品

エースコンバット2 (STG)

メーカー：ナムコ/機種：プレイステーション/

価格：¥5,800/発売日：'97年5月30日

高い評価を得た前作の続編。傭兵部隊の一員となって資金を稼ぎながら戦いを続けていく。ストーリー途中での分岐などの要素も増えた。

テーマを雄弁に語るシステム

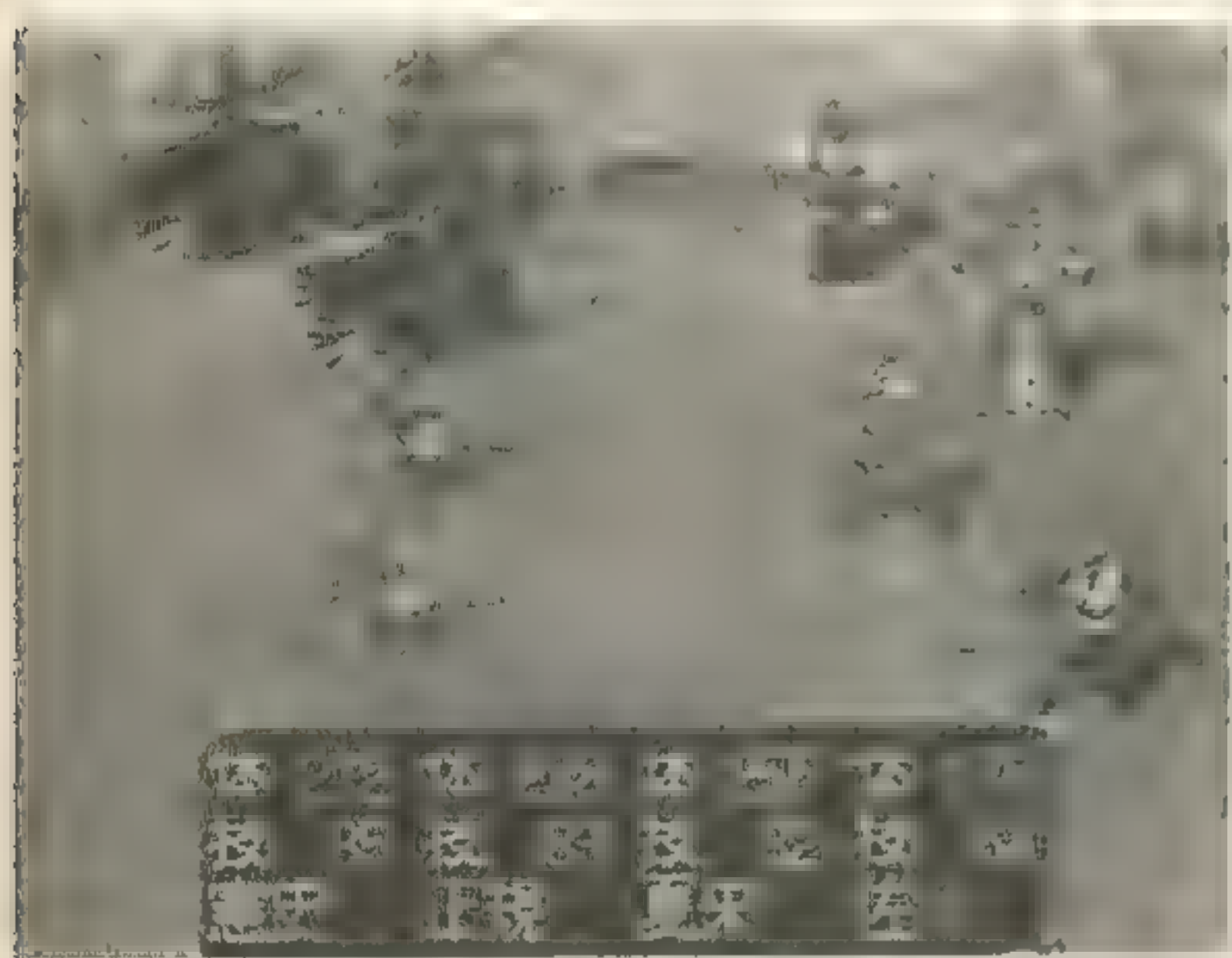
温故知新の世代交代RPG

『リンダキューブ』などで人気の榊田省治氏待望の新作RPG。物語を饒舌に語るRPGが多い中で、システム重視の内容が光る。

「人間版ダビスタ」の裏に隠された古典の継承と発展

「俺の屍を越えてゆけ（以下、俺屍）」は「リンダキューブ」など、発売された途端に各ゲーム誌で「隠れた名作」と呼ばれる作風を得意(?)とするゲームデザイナー、榊田省治氏が制作したRPGだ。

舞台は平安時代風の日本。都では鬼が跳梁跋扈しており、人々はその猛威におびえながら暮らしていた。そこで大江山に居を構える鬼の首領、朱点童子を討伐せんと、夫婦の勇者が立ちあがる（ちなみにカミさんは天女）。ところが朱点童子の卑怯な畏にはまり、勇者



日本画風の戦闘画面が世界観によくマッチしている。

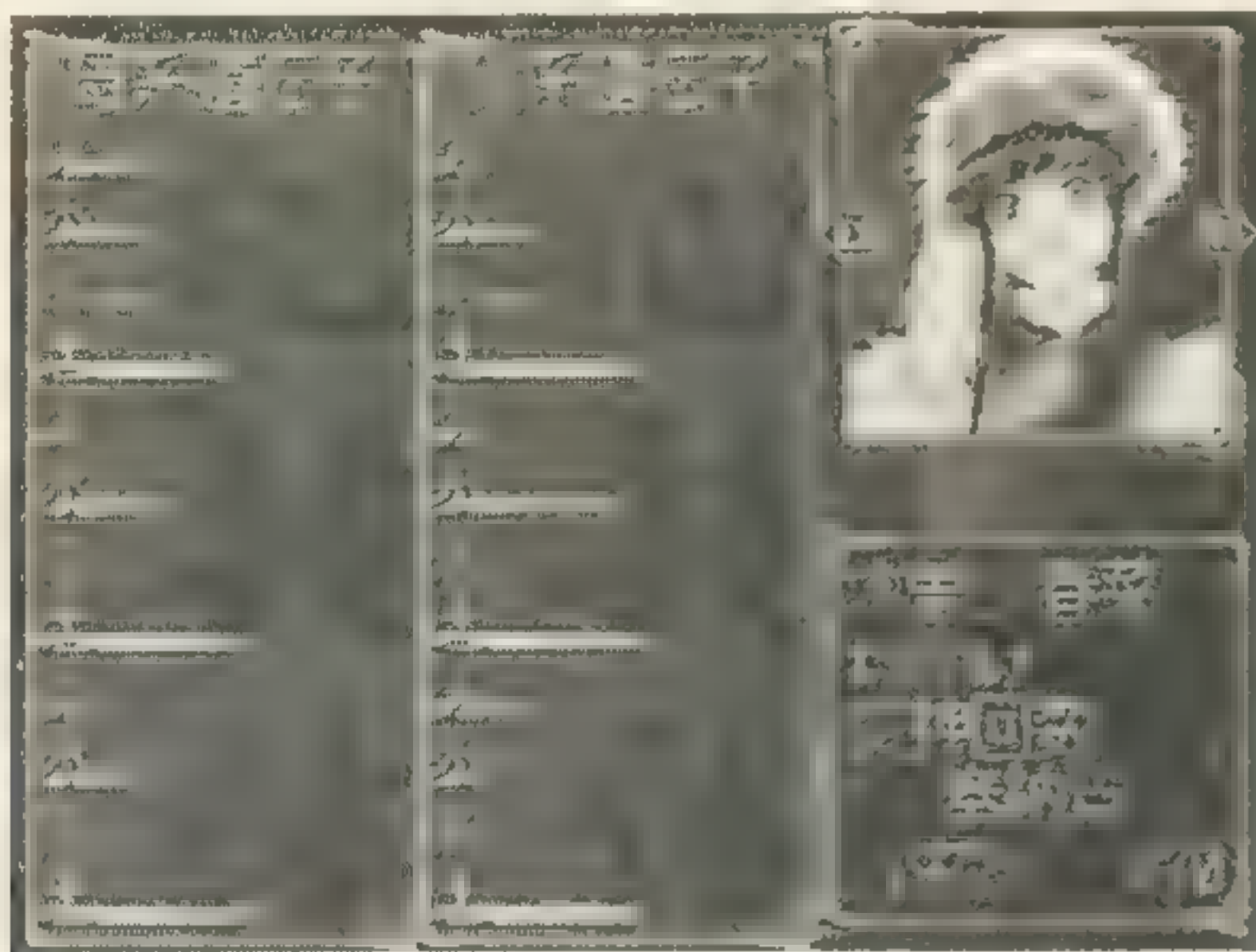
夫婦は惜しくも敗れてしまった。しかも勇者夫婦の忘れ形見、すなわちプレイヤーには、ふたつの呪いを朱点童子にかけられてしまう。ひとつは「短命の呪い」。わずか2年で寿命が過ぎて死んでし

まう。ふたつめは「種絶の呪い」。人と交わって子を残すことができなくなった。しかし、勇猛だった夫婦の血脈が途切れるのを惜しんだ天界の神々が、彼らの遺児に手をさしのべる。神々と交わって子を産み、力を蓄えて朱点童子を討ち果たして、呪いをうち切れと……。このように「俺屍」のテーマは「世代交代」。そのゲームシステムはぶっちゃけて言えば「人間版ダビスタ」だろう。

まず拠点となる「当主の館」からマップに出ると、朱点童子が住まう大江山と3カ所のダンジョンがあり、そこには多数の鬼がうろついている。その鬼どもをなぎ倒して戦勝点（経験点）を得て、キ

ャラクターを強化していく。このあたりの流れは通常のRPGと同様だ。しかし最初のキャラはプレイ時間にしてわずか1〜2時間程度で死を迎えてしまう。当然キャラがいなくなればゲームオーバーだ。そこで神と交わる「交神の儀」を執り行い、より素質の高い子孫を残していくことになる。

ただし遺伝情報が膨大な上、プレイヤーの思惑通りのキャラが生まれてくるわけではない。時には不肖の息子や娘も生まれてくる。それでも隔世遺伝によって孫の代から才能を開花させることもあるのだ。かくして、それが「家系図」に刻み込まれていく。このように、「俺屍」は「血」の継承で一族を



神々には男神、女神があり、多様な遺伝情報がある。

強化していくことが、システムの柱になるわけだ。

この受け継がれていく血と命の重み、そして志半ばで倒れていくキャラの哀切が、物語として作者が語っているわけではないのに、ひしひしと感ぜられてくる。

実家に墓(ご本尊)のある方は、お盆にでも墓碑銘を見てみるといい。少なくとも4人以上の名が刻まれているだろう(僕の実家ではそうだった)。その人たちがいないければ、今の自分はいないのだということを、僕は改めて痛感させられた。

とはいえツッコミ処がないわけ

ではない。「リンダキューブ」もそうだが、各誌のレビューで言われてしまうのが、グラフィックが弱い、ということ。いわくPCエンジンゲームのようだとか。おそらく戦闘画面に登場する鬼たちが、日本画(京極夏彦の京極堂シリーズでおなじみとなった鳥山石燕の「画図百鬼夜行」の妖怪画をイメージして欲しい)調で描かれているためだろう。

実際グラフィックについては128ビットマシンが云々、色数はハイレゾリューションの何万色という時代にあつて、『俺屍』は見劣りする。商品力という点ではユーザーに対する訴求力の弱さは否めない。

しかし、グラフィックを美麗にすることが、本作にとって必要で、作品にもプラスに作用するものだと思えないのも確かだ。

日本画調のグラフィックは世界観にマッチしており、違和感もなく、これ以外の絵柄というのが逆に考えにくい。また美麗にすればするほど、データの読み込みに時間がかかり、ゲームのテンポが悪くなるのも本末転倒だ。その点『俺屍』は画面の切り替えや戦闘のテンポ、またフィールド画面から戦闘画面への切り替えの演出など、ゲームの展開が非常に心地よい。キーレスポンスも良好だ。

つまりこの貧相さ(揶揄していいわけではない)は、ゲーム全体のおもしろさを損なわないうために、確信犯的に採用されたものなのだろう。ゲームの本質を見まごうことなく、丁寧な作り込みを行った制作会社アルファシステムにも敬意を表したい。

思えば原初のRPGとは『俺屍』のようなシステム主導型のものであった。過去に例をとってみれば『ローグ』や『ウィザードリィ』がその代表例だろう。こうした作品はどれも15分程度のプレイでキャラがレベルアップしたり、1プレイが終了したりと、非常に短いサイクルの中での快感が積み重なって、全体の快感となっていた。こうした15分で訪れる、波打つようなゲームの快感の連続が『俺屍』にはある、それだけに止め時が難しい、中毒性の高いゲームだ。RPGでこのような快感を得るのは、もうずいぶん久しぶりだ。朱点童子によって鬼にされた神々の解放など、ゲームを通して世界観に触れる仕掛けも数多い。

その意味で『俺屍』は、「古典の継承と発展」が高レベルで表現されており、ストーリー主導型が隆盛を誇っているRPGの現状に対する、カウンターパンチ的な意味も併せ持っている。

かつての花形ジャンルだったRPGが凋落し、ドラクエやFFなど一部の有名タイトル以外は売れないと言われている中で、この「榊田節」ともいえる本作品は、久々の快作になったのではないだろうか。

PROFILE

星野一幸 (ほしの・かずゆき)

1969年生まれ。ライター。退職して金なし。貧乏ヒマありなこのご時世、仕事も見つからず世の厳しさを味わっております。それについてもメジャーフォースレコードのカatalog、いくつあるんだろ。気になる。

関連作品

リンダキューブ (RPG)

メーカー: NECホームエレクトロニクス/機種: PC
エンジン/価格: ¥7,800/発売日: '95年10月13日
隕石が衝突するまでの8年間に、できるだけ多くの動物を集めて星から逃げ出すことが目的。好評につきPS版『リンダキューブアゲイン』も制作された。

メーカー: SCEI/機種: プレイステーション/価格: ¥5,800/発売日: '99年6月14日

俺の屍を越えてゆけ
(RPG)

戦闘アクションに特化した、 スパルタ式スプリガン養成ゲーム

原作に近い爽快なアクションを再現した本作。しかし、そこを強調するあまり、戦闘部分以外の自由度に乏しい内容は残念でもあった。

本作は、同名の人気漫画「スプリガン」を原作とした3Dアクションゲームである。制作は、コンスタントに10万本を超えるヒットを送り出してきたフロム・ソフトウェア（以下、フロム）。キャラクターものには初挑戦のフロム、果たして、原作ファンを満足させるだけのゲームを提供できていたであろうか。

スプリガンとは人間離れた能力を持つS級特殊工員である。本作の目的は、その見習い「大槻達樹」になって、数々の任務をこなし、本物のスプリガンを目指すことだ。プレイヤーの前には、実にフロムらしい、難解かつ多機能な操作系と鬼のように強いボスキ



遺跡の雰囲気は出ているが、ビジュアルのクオリティは並の出来だ。

ャラたちが立ちふさがる。難易度の設定は非常に高く、フロムファンならばともかく原作ファンにこの設定は、と疑問に思う人もいるかもしれない。しかし、考えてみれば、これは当然なことである。

ゲームとはいえ、そう簡単にスプリガンになれるハズがないのだ。プレイヤーには、銃弾の回避、格闘戦における素早い動作など操作系の熟練が要求され、訓練を積み重ねればスプリガンらしくスピード感ある動作が可能となる。また、支給される3種のAMスーツによってアクションは多彩に変化し、ミッション攻略による能力の上昇もあいまって、より本物のスプリガンに近づいたと実感できる。アクション面、特に戦闘における原作の爽快感は、ほぼ再現されたと言ってもいいだろう。ただ、ボス戦時などは、原作のシビアさがよく表されているが、一定パターンによる単調な作業に

陥りがちな部分もある。欲を言えば、遺跡や施設の様々な仕掛けを利用する、スプリガンらしい機転を利かした戦闘を行える余地があれば良かったと思う。また、戦闘アクションが追求されるあまりか、原作の魅力の一つでもある遺跡探索や隠密行動などへの選択肢がほとんど与えられていないことも残念ではあった。

ポリゴンで描かれた古代遺跡などのステージや敵キャラに違和感を感じることが少なく、クリア後のやり込み要素も満載な本作だけに、その世界観の完成には際限のない要求を感じてしまう、いい意味で物足りなさの残るゲームであった。

PROFILE

車戸建謙（くるまど・たけのり）

1977年生まれ。世界に誇る愛妻家。最近『ストⅢ3rd』と『ゲノム』が素晴らしいです。下記HP兜海老のコーナーにて、「ゲノム大学」なる攻略記事群を執筆中。是非。
http://www3.org1.com/crazy_o/

関連作品

トゥームレイダース (3DAGG)

メーカー：コアダサイン/機種：プレイステーション・セガサターン/価格：¥5,800/発売日：'97年2月14日 (PS)・'97年1月24日 (SS)
『SPRIGGAN』とは違い、遺跡探索・謎解きをメインに据えた3Dアクションの傑作。制作のコアダサインは8年もかけて作ったというのだからスゲエ。

SPRIGGAN ~ LUNAR VERSE ~
(3DAGG)

メーカー：フロム・ソフトウェア/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/
発売日：'99年6月17日

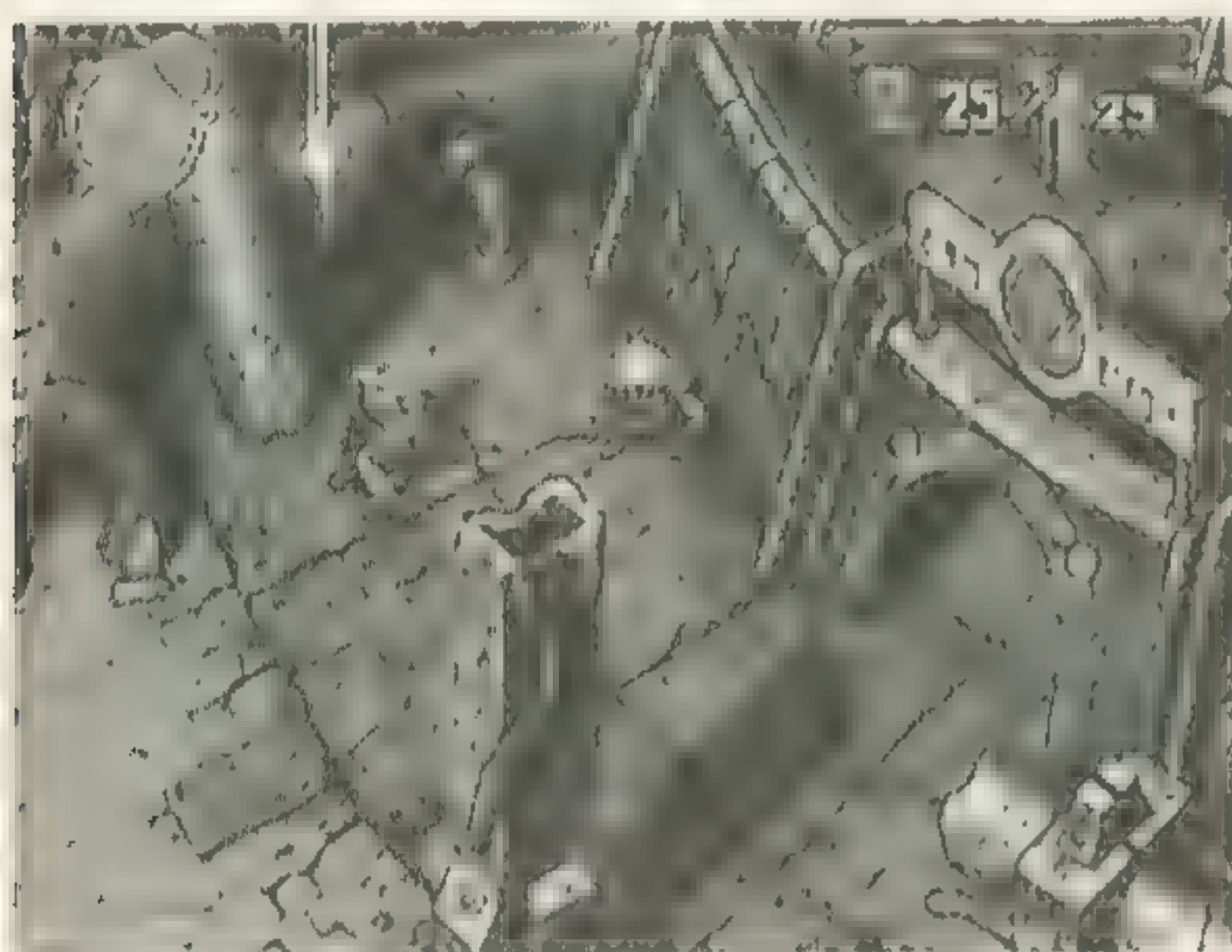
攻略本片手にプレイしても理解出来ない 自らの知力と技力を働かせてこそその魅力

反則スレスレの難しさ。世間の風潮に逆らってまで古き良き時代のA・RPGを踏襲した作品性に、開発者のこだわりが見えた。

先日、ゲームが好きな後輩と話した時、彼が攻略本を見てゲームをクリアすることを普通だと思っていることに驚かされた。攻略本に書かれた正解をなぞってプレイすること、いったいどんな達成感があるのだろうか？

この「エレメンタルギミックギア」の魅力は、この後輩のように、謎を自力で解こうとする努力を惜しむタイプの人間からは、理解されないに違いない。

本作は、タイトルにもなっている「エッグ」と呼ばれる人型の乗物に乗って冒険するA・RPGだ。通常は2D、ボス戦は3Dで展開し、先に進むためにはパズル性が高いトラップを解く必要があ



フルイラストレーションマップは幻想的だ。

る。アクションの難易度は、最近の作品としては珍しいほどシビア。さらに特筆すべきは、システム面に関する説明が必要最低限しかされないことだ。そのためゲーム中は常に、プレイヤー自身の発

想で取るべき手段を探さねばならない。手ごわいボス（アクション）と難解な謎（パズル）。この2つを試行錯誤しながら攻略していく過程こそ、本作最大の魅力である。これらの魅力は攻略本を見て「結果」だけを得ても、決して得られない。あくまで自分の知力と技力を働かせて、自分で解いていく「過程」でこそ味わえる快感なのだ。

……とはいえ残念なことに、その快感を阻害する難点も見受けられた。まずはテキスト面の弱さ、気合の入ったムービーシーンに比べて、ストーリーの説明があっさりしすぎている。全体的なテーマが「発達した科学文明への警鐘」的なありふれた物であることも加

PROFILE

小柴七瀬 (こしば・ななせ)

広末と同じ大学の、同学部同学科に通う5年生。ゲーム雑誌でライター業を営み、気がいたら友だちはみな、卒業していなくなっていた。ちなみに、今年度の出席回数は広末以下。今年の見通しも絶望的。

関連作品

ゼルダの伝説 (A・RPG)

メーカー：任天堂/機種：ディスクシステム/価格：¥2,600/発売日：'86年2月21日
技（アクション）だけでも頭（パズル）だけでもクリアできない、A・RPGの金字塔。「エレメンタルギミックギア」のストイックな作品性と通ずる部分が多い。

わり、プレイヤーのクリア意欲を増すほどの力がない。もう1つ、個人的に最も苦しみめられたのが、ボスの残り体力が表示されない点だ。ダメージを与えた時や、敵の弱点をついた時のエフェクトが分かりにくいこともあり、戦いが長引くと本当に倒せるのかという不安が募るばかり。私自身もタナタームというボスにダメージを与えているか否かが不安になり無念にも攻略本の力を借りてしまった。と、多少の難点は含みつつも、本作からはプレイヤーに媚びない開発者の明確なポリシーが伝わってくる。本作を遊ぶ時はそれに応えるべく、開発者との真剣勝負だと思つて挑んでもらいたい。

狙ったところにボールを落とす。それがゴルフというスポーツの神髄。その本質を上手く誇張した本作品は、見事な「ゴルフ」ゲームだった。

ルフ
つぽい。

1 打が分ける明暗は、付属モー
ドの「リングショット」で更に色
濃く浮かび上がる。コースから生
える、またはコース上に浮かんだ

巨大な黄色い輪をくぐらせ消した上で、バーをゲットすればコンブリートというプレイ内容は、傍目には「お遊び」にしか映らないだろう。あるいは曲芸か、それがプレイを続けて1つ1つコースを潰し、どうしてもコンブリートできないコースに突き当たった時、ピンポイントで狙った場所にボールを落とすことができる、プロゴルファアの凄さにハタと気付く。

最難関コースの掉尾を飾る『ピチ姫の指輪』は、バンカーの中に渡されている带状の芝生から輪が半分だけ生えていて、ティーショットで2つある根本のどちらかに、ピタリと落として輪を消してしまわなければ、まずコンブリート

PROFILE

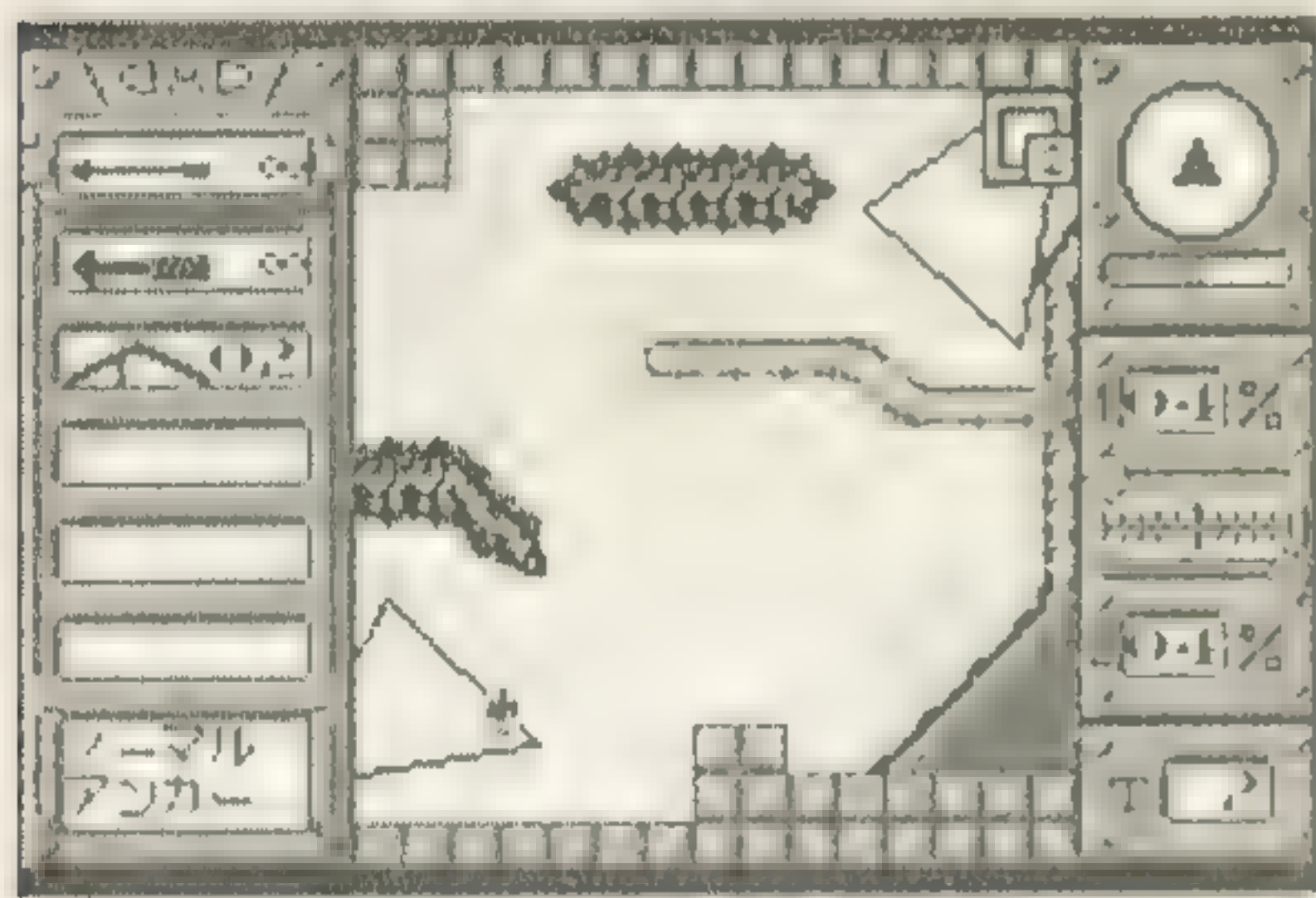
閉塞感の続いたゴルフゲーム市場で久々のヒット作。開発は『マリオゴルフ64』と同じくキャメロットが担当した。キャラゲットが熱い。

ファミコン初期を彷彿とさせる
かるーく遊べる陣取りゲーム

誰もが一度は遊んだことのある「陣取りゲーム」をモチーフとした作品。ネガティブチェックでは計れない独自のダラダラ感が楽しい。

おそらくネガティブチェックで評価すると、数多くの問題点が噴出する作品だろう。子供の頃に遊んだ「陣取りゲーム」をモチーフにしたこのゲーム。画面も地味ながら内容も地味。思考時間も内容のわりに長く、サクサク感も薄い。しかもマップの中央部を先に取った方が圧倒的に有利になる、一発逆転の要素が薄い、アイテムが今ひとつ生かしきれていないなど、ゲームの骨組みがむき出しのまま提示されている印象を受ける。にもかかわらず、ついダラダラと遊んでしまう、不思議な魅力を持ったゲームだ。

とある惑星のとある時代で国家間の侵略戦争が勃発した。ところ



線で囲んで陣地を増やす。子供の頃、遊んだよね。

がノー天気なこの星の人々は、相手国の人々を殺して領土を奪うなんて夢にも思っちゃいない。そこで彼らが選んだ戦いのルールが「陣取りゲーム」。マップ上の障害物に当たらないようにアンカーを

発射して、3回以内に自陣地に戻ると領土拡大が可能。これを繰り返して世界統一を成し遂げるのが目的だ。

評価はおせじにも良いとは言えないが、かといって遊べないわけでもない。対戦で遊び込むには前述の通り奥深さが足りないが、シングルプレイには十分で、ちまちまと陣地を広げながら、次第に相手を追いつめていくのは、エアーマットをプチプチと潰していくような快感がある。風や地形をうまく読み込んで、ピンポイントでアンカーを発射するには、それなりのテクニックも必要だし、マップ攻略の楽しみもある。また制限タイム内に障害物をクリアさせるな

ど、テレビゲームならではのゲーム性も加えられており、手軽に遊ぶにはもってこいだ。

思えば「ゲーム&ウォッチ」など、初期のゲームは暇つぶしの道具だった。それが現在では開発体制が大型化し、テレビゲーム自体が娯楽の王道に進出しつつある中で、ファミコン初期のような洒落が通用しなくなりつつある。もちろんすべてのゲームが「アンカーズフィールド」のようなお手軽ゲームになっってしまうのも困りものだが、電源を入れる前に「よっこいしょ」とでも言ってしまうような、覚悟を要求される物が増えていく中で、こんな気楽なゲームの存在は逆に貴重に思えるのだ。

PROFILE

片山隆 (かたやま・たかし)

ゲームライター。1971年生まれ。趣味は野外散策で野宿経験多数。最近パソコン自作にはまり、パーツ代で身を持ち崩してゲーム機すら手放す羽目に。でもボードをガチャガチャするのはゲームみたいで楽しいよ。

関連作品

クイックス (ACG)

メーカー：任天堂/機種：ゲームボーイ/価格：¥2,600/発売日：'90年4月13日

ゲームセンターからの移植版。画面を動き回る敵をかわしながら、画面内に線を引いて陣地を広げていく。全領域の一定以上の陣地を取ると面クリア。単純だが意外と奥が深い。

メーカー：サミー/機種：ワンドースワン/価格：¥3,800/発売日：'99年6月24日

©1999 Sammy

アンカーズフィールド
(ACG)

「ノストラダムスの大予言」大ハスし記念

バカゲーサミット 1999 in 八丁堀

世は時ならぬバカゲーブーム! というわけで、
代表的なバカゲーを四点ピックアップ。徹底的にやっちゃいましょう!
バカの力によって激情そのものは自らを享樂する。(ニーチェ)

先人曰く「山は登るより、降りの方が難しい」。冒険家・植村直己もマッキンリーを登頂したが下山途中に遭難、帰らぬ人となった。行きはよいよい帰りは怖い。そんな真理を説いたのが『とんでもクライシス!』である。

帰宅する家族四人がとんでもない目に会うという本作品、言ってしまうえばミニゲーム集である。各ミニゲームはどれも単純なものだが、それらをストーリーの合間合間に挿入し、テンポよく遊ばせることに成功している。

ミニゲーム集といえば、安易な作りによって「お寒い」ものになったりもするが(例…『せがた三四郎 真剣遊戯』)、本作品が寒く



「おやしギャグ」的なシチュエーションとセンスが炸裂。

ならずに済んだ理由は、徹底したパロディ精神。「電車でGO」そっくりのロゴが出る「拒架でGO」や、コナミに訴えられるんじゃないかと心配になる「ビートマニア」そっくりのゲーム等々、

その突き抜け具合が気持ちよい。また、音楽を東京スカパライズオーケストラが担当するなど、スタッフの顔ぶれが作品の質的向上に一役買っている。

バカゲーだからといって手を抜かず、きちんと作られているという印象。それを「とんでもクライシス!」の評価としたい。ただし、「一通り遊んでしまうと、再び遊ぶ気にはなれない」という欠点は、いたしかたないのだろうか。

PROFILE

平和島ミチロウ

(へいわじま・みちろう)

なぜか今更セガサタンの「ガーディアンフォース」にハマってるフリーライター兼エッセイスト。射手座。

<http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/>

とんでもクライシス!

平和島ミチロウ プレイ時間: 7時間

小気味よいテンポと徹底したパロディ
精神で楽しませるミニゲーム集

とんでもクライシス! は、一見すると面白くないだけで作られたナンセンスなゲームだが、面白くもしてつづらした面白さがあった。

とんでもクライシス!

(危機イッパツ! 爆宅ゲーム)

メーカー: 徳間書店/機種: プレイステーション/価格: ¥5,800/発売日: '99年6月24日

せがれいじり

米光一成 プレイ時間：16時間

プレイヤーの快樂神経を揉みしだく、新機軸かつ原始的な楽しさを表現している作品

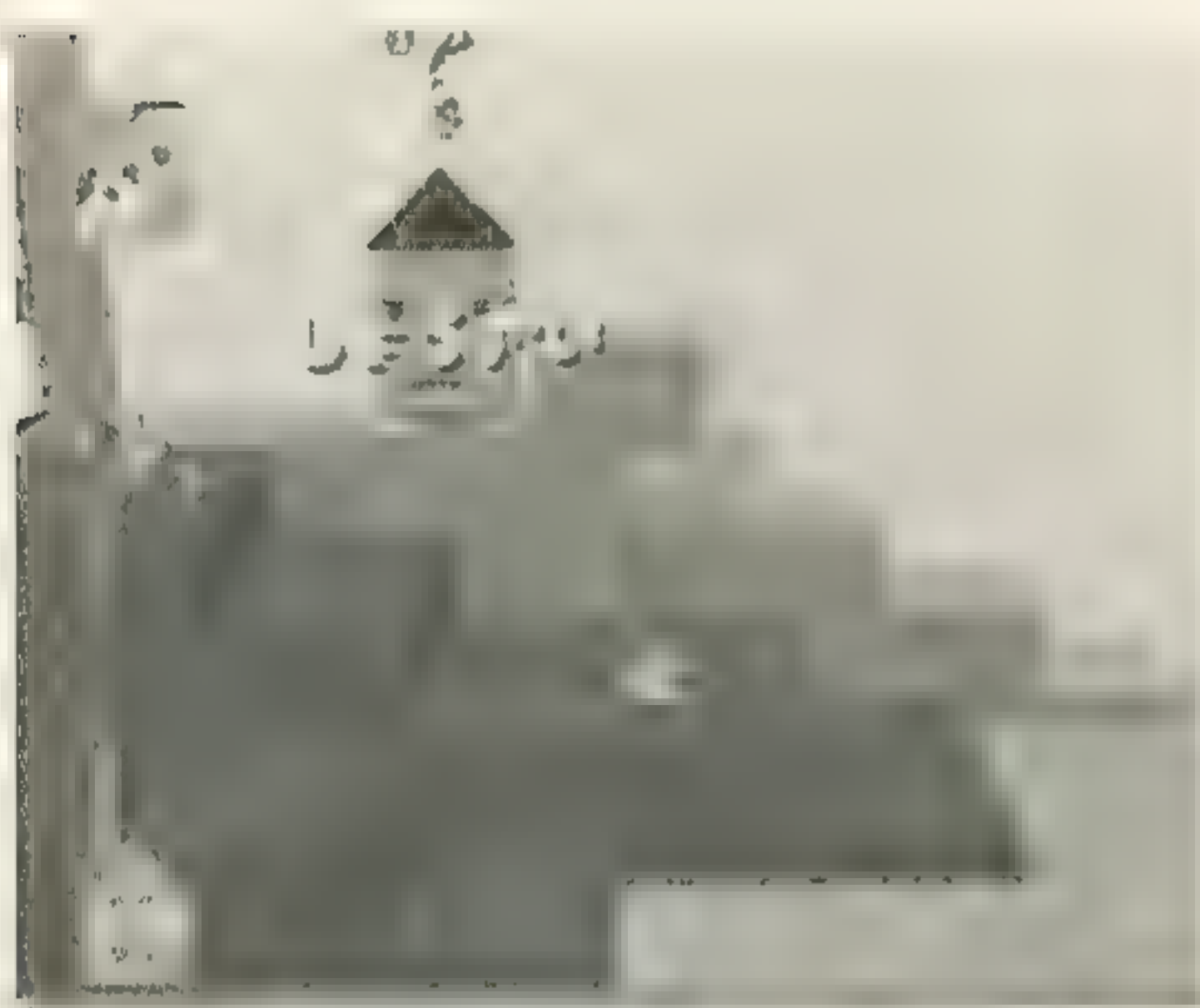
ふざけて作ったとは思えない究極のバカゲー。『せがれいじり』に遊ぶ、

とまとのなすなすぶかぶかぴー
とまとのなすなすぶかぶかぴーと
まとのなすなすぶかぶかぴー以下
延々と繰り返す。子供は意味不明
の言葉を奇妙なリズムに乗せて飽
きもせず繰り返す生き物だ。とま
とのなすなすぶかぶかぴーと電車
で言いつづけ、私の頭にそのフレ
ーズを伝染させる。なぜ子供は繰
り返すのだろう。口が気持ち良い
のだろうなあ。なんか、気持ち良
いもの。とまとのなすなすぶかぶ
かぴー。

組み合わせられて、たとえば「でん
せつの・おに・けり」とか「でん
せつの・かん・ごっこ」とかなん
センスな文が作られる。

人類の歴史をふりかえってみれ
ば、文法機能をそなえた言葉は、
共同体の結束を固めるための神話

『せがれいじり』は、せがれと
いうキャラクターでモノに触れ、
出てくる言葉で作文するとショー
トム・ビーが上映されるゲーム。
作文というのは、言葉を選ぶだけ。



中央の矢印みたいなのが主人公の「せがれ」。

によって生み出された。文字の出
現によって個人から解放され、そ
れぞれの言葉自身がひとつひとつ
の概念として独立したのだ。それ
によって「小さい巨人」「永遠の
命」などという存在しない想像度
の高い文脈を作ることが可能にな
った。抽象概念の高度な進化であ
り、次なるコミュニケーションへ
の発展である。同時に言語は「び
ろびろのシマウマ」とか「永遠の
鼻毛」とか「うしろまえの永八輔」
などといった意味不明な妄想文脈
も作成可能になってしまったので
ある。想像力の限界を突破しろ！
『せがれいじり』の作文は、選
択によって意味不明の文脈を作
る。それがショートム・ビーとし

PROFILE

米光一成 (よねみつ・かずなり)

岡倉天心の著作にいたく感激したり、デジ
タルビデオでいんちきクレイアニメを撮ったり
絵本描いたりといんちきな日々。

<http://www.asahi-net.or.jp/IH9K-YNMT/>

関連作品

グルーヴ地獄V (クソゲー)

メーカー：キューン・ソニーレコード/機種：プレイ
ステーション/価格：¥5,040/発売日：'98年1月8日
テクノアーティスト「電気グルーヴ」がプロ
デュースした、自称クソゲー。ミニゲームを
遊んで「音ネタ」を集めるという内容。キレ
たセンス、そして悪ノリや毒づき加減がいか
にもテクノっぽい。

て具現化する、その無理具合。あ
るときは一休さんの頓智のよう
に、あるときはそのまんまの状態
で、あるときは駄洒落で、ともか
く奇想文脈が具体的な映像として
表現される。その気持ち良さ。
戦略や攻略などというゲーム性
とは無縁の世界。シンプルでかん
たん、まちがった選択や敵にやら
れることなどない徹底したのほほ
んユーザーインターフェイス。
『せがれいじり』は、ぐるぐる
とぐるぐると子供が唱える「体が
気持ち良い呪文」のようにプレイ
ヤーの快樂神経をもみもみもみ
みしてくる。新しいタイプであ
りながら原始的な楽しさを表現し
ているソフトだと思う。

せがれいじり
(ETC)

メーカー：エニックス/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'99年6月3日

ゲッPーX

天野譲二 プレイ時間…12時間

ひたすら'70年代文化の再現に努めた

真剣かつバカな姿勢が潔い作品

『機動戦艦ナデシコ』にオマージュを捧げた『ゲッPーX』は、STGとしてだけマシマシだが、真摯なバカゲーの姿が見えた。

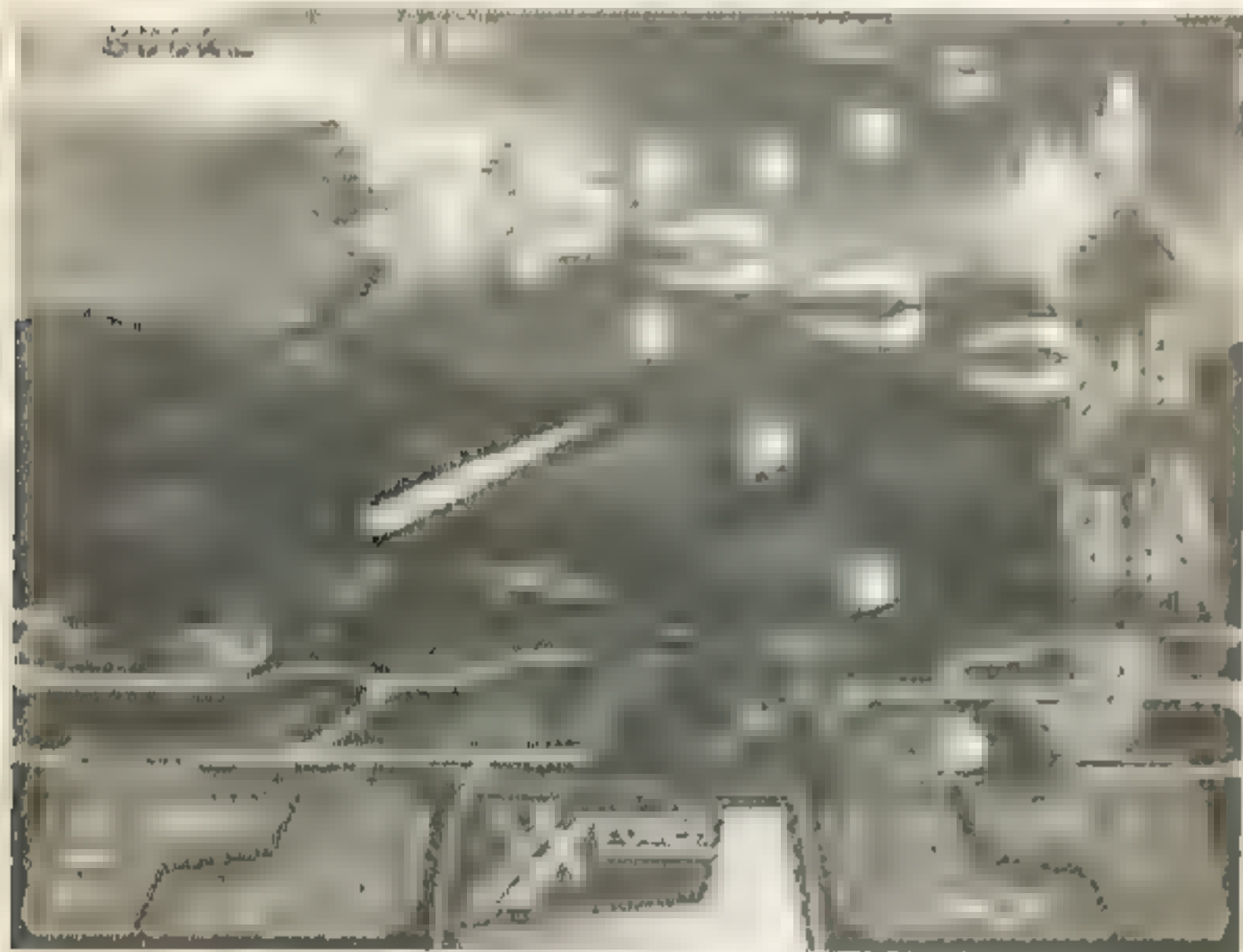
'70年代の熱き文化で育った世代の人間としては、「そのセン」を狙った『超鋼戦紀キカイオー』『機動戦艦ナデシコ』（のゲキガンガー）は斜に構えた部分が気になる、違和感さえ感じていた、

で、「ゲッPーX」である。地球侵略を企む「宇宙悪魔帝国」に

挑む、熱血漢、クールガイ、馬鹿力男の三人が乗る、三種類の形態に合体変形する巨大ロボット・ゲッPーXの活躍を描いた本作は、お察しの通り、アレそのものである。ゲーム本編は横スクロールのシューティング、その間にデモが入るという構成だ。

このデモ部分に対するこだわりは、尋常ではない。遠藤正朗作

品や『サクラ大戦』でおなじみのオーブニング／エンディング／予告編付きのエピソード連続形式はもちろん、ゲッPーXは夕暮れの中腕組んで塔の上で思い悩むわ、頭上で両腕を交叉させて竜巻状に



ゲーム部分はかなりショボイですが。

回転して体当たりするわ、例によ

って主人公の一人は特攻して死ぬわ、それに合わせてハワーアップしたゲッPーXXが登場。敵ロボットも甲羅の手足の穴から火を噴いて回転しながら飛んでくるわ、ニセロボットは黄色いマフラーを巻いているわ、子供を人質に取るわ、そのまんま。懐かしや、アオシマのアトラランジャーをゲストに迎えるに至っては、開いた口がふさがらなくなってくる。

そして神谷明、納谷悟朗、永井一郎といった声優が咆吼し、BG M代わりにささきいさお、串田アキラといった絶叫系歌手の歌がガンガンかかる。

制作側は、「模倣」でも「パク

リ」でも「揶揄」でもなく、ひたすら'70年代文化の「再現」に努めている。この姿勢はバカとしか言いようがない。しかし'70年代文化をスパイスとして利用するインテリよりは、メインディッシュとして料理するその潔いバカぶりに自分としては軍配を上げたい。正直なところ、これをゲームとして評価したらPCエンジン後期のアニメデモゲーム、CGしか見所のない某RPGレベルの作品である。本編の大味でステージの短いシューティングゲームは、古臭ささえ漂う。しかしそのどーでもいいことに凝りまくった気迫にひたすら圧倒される、素晴らしいバカゲーの逸品といえよう。

PROFILE

天野譲二（あまの・じょうじ）

1967年生まれ、雑誌編集者兼物書き。アローマさん、『制服』の発売を信じています。HPは<http://www.tky.3web.net/~omegaman/>。

関連作品

超鋼戦紀キカイオー（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

かつての名作ロボットアニメを意識したカプコンの対戦格闘ゲーム。対戦プレイこそ厳しいものの、アニメ番組風に展開するストーリーモードが楽しい。一部で熱狂的なファンを獲得した。

ゲッPーX
[STG]

メーカー：アローマ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年5月27日

サルゲッチュ

多根清史 (BIG☆BURN) プレイ時間: 12時間

馬鹿ゲーなのにハードコア？ 斬新なインターフェースの難しさ

「馬鹿ゲー」かと思いきや、意外な面白さがある。斬新なインターフェースが、ゲーム機本体は、ひょっとすると入力デバイスではないか。「D R」(ダンスダンスレボリューション)の本体は、あの「↑」「↓」の専用コントローラだし、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」の本体はドリームキャストガンだ。ジョングの本体は頭なわけで、モデルチェンジ後のPSの本体は、論理必然的にデュアルショックとなる。

その意味で、『サルゲッチュ』は、「本体」のパワーアップを、フルに活かしたソフトといえる。左右のスティックを、それぞれ移動と「ガチャメカ」(後述)の操作に割り当て、旧PSのデジタルパッドの代用は利かない。SCE

Iだから出来たのか、SCEIがやったから凄いのか、ともかくアナログじゃないPSをハナっから放棄する選択で、思いきったことをする。

身もフタもなくいえば、『スー



一見すると馬鹿ゲーだが、しっかりと作り込まれた作品。

パーマリオ64」+αである。走り回るしぐさや、カメラワークから、果てはヒップアタックまで、しっかりと「移植」されている。しかし、+αの部分こそ、このソフトの本体(またかよ)

今どきにしてはポリゴンが粗いといわれそうなグラフィックだが、のぺつとした表面が一種の味となり、可愛さとして処理されている。ノリの軽い音楽と小気味良いアクションがガッチリとかみあい、全体にはじけた感じが心地いい。そして本作の目玉は、右スティックを酷使する「ガチャメカ」だ。サルを捕まえる「ゲットアミ」と打撃の「メカボ」は、スティックの動きに振り下ろす方向に

PROFILE

多根清史 (BIG☆BURN)

ライター。主にアニメ、ゲーム、政治、法律問題を得意とする。「カラフルピュアガール」でコラムを連載中。先日、カプコン本社に「ディノクライシス」のインタビューに行ってきました。http://bigburn.pos.to/

関連作品

リプルラブル (ACG)

メーカー: ナムコ/機種: アーケード/発売年度: '83年

ラインで結ばれたリプルとラブルをツインスティックで操作して敵やアイテムを囲む、という奇抜な名作。右と左のレバーを別々に動かすのが実に難しい。

インターフェースの「新しさ」は、「難しさ」にもなる。数々の実験的な試みを含む本作が、馬鹿ゲーの見かけを選んだのは、間口を広げる上では正解だろう。

応じている。これだけでも斬新だが、本物のパチンコ(子供のおもちゃの方)と同じく、引っ張る↓リリースの動作をなぞる「パチンカーZ」の発想には、かなりの驚きと興奮を覚えた。が、この斬新さが、少し行き過ぎており、不器用な人(筆者だ)お断りの感がある。特に水中で使う「スイチュウアミ」の照準の合わせにくさは、初心者やメゲさせるんじゃないか、と心配になるほどだ。

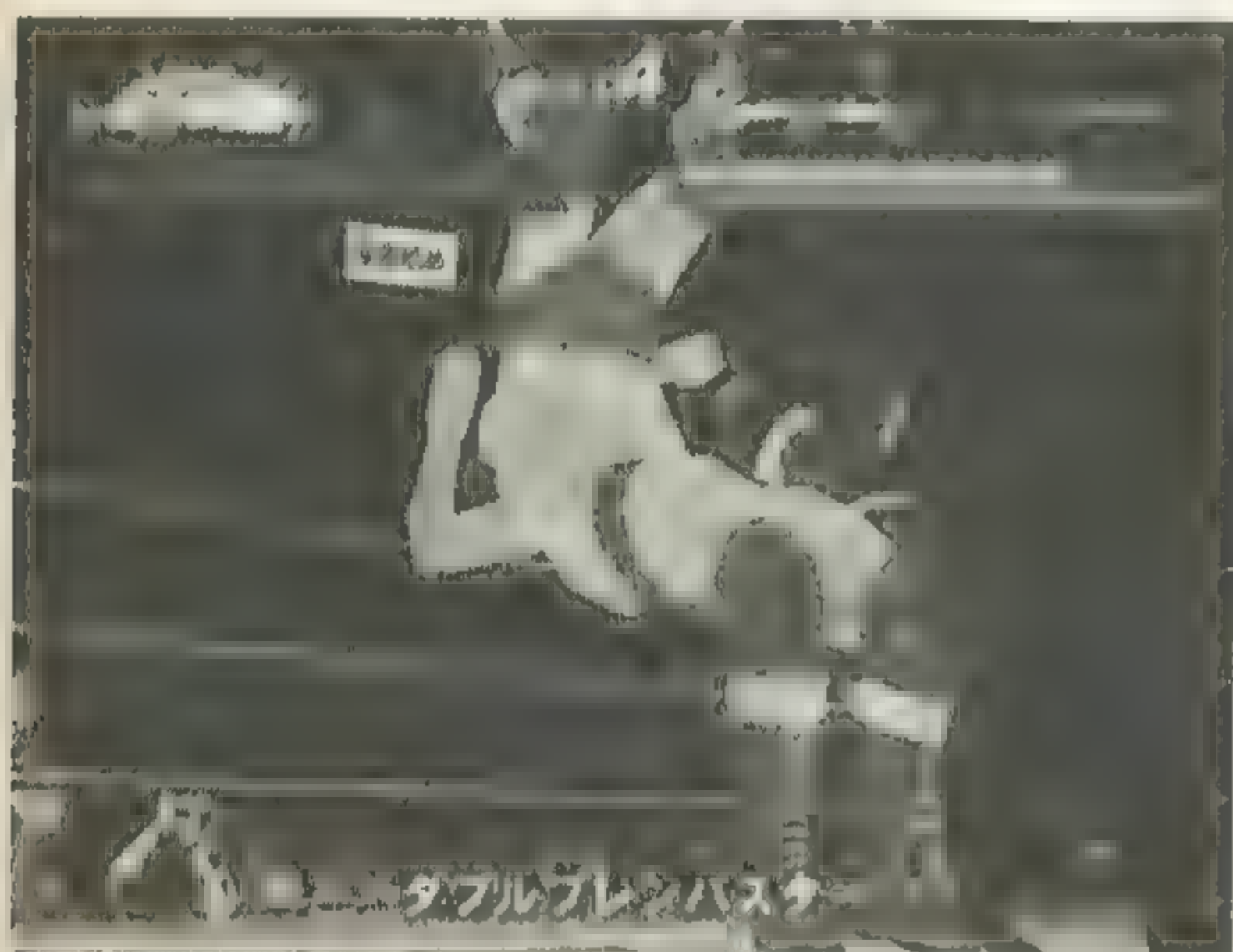
サルゲッチュ
(つかまえゲー)

メーカー: SCEI/機種: プレイステーション/価格: ¥5,800/発売日: '99年6月24日

氷河期を乗り越える

対戦格闘ゲームブラボー!!

最近ではネットゲームで協力プレイなんぞが流行っているようだが、
そんなヌルいコミュニケーションは漢に必要ない!!
漢なら華で語り合え!!
そんなわけで対戦格闘ゲーム小特集スタート!!



世界の馬場を投げ飛ばせ! 三太夫!!

対戦格闘ゲーム
REVIEW

連動の面白さは本物だ!

ACとCSが生む優れた相乗効果

冷えゆくアーケードというリングに熱い闘志が燃え上がる!
本作はファンならずともアーケードに足を運んでしまう魅力を持っていた。

プロレスファンにとって『シャ
yantogram』はたまらない出
来だ。打撃・投げ・つかみからな
る3すくみ、打撃に耐え技を決め
ることで気力が上昇する闘気シス
テム等、ゲーム性とプロレスらし

さを十分に兼ね備えている。当然、
全日の伝統「キョウヘイコール」
といったファンにしか分からない
細部の再現度も実に素晴らしい。

しかし、ファンにはたまらない
出来とはいっても、タイトルが持
つパンチ力の弱さや訴求層の狭さ
もあり、「これがアーケードの将

来を担う連動第1弾かよ……」と不
満に思う。事実、アーケードにお
いて連動は、ほとんど浸透してお
らず、「興行」的に成功と言ひ難
い。だが試してみれば分かる、連
動の面白さは本物なのだ。

DCとVMで自ら育てたレスラ
ーが、アーケードというリングで
馬場に、他の育成レスラーに挑ま
れた日には、ファンならずとも闘

PROFILE

小西明義 (こにし・あきよし)

某ロケーションやさぐれ店長。「モンゴリア
ン1000% 味の素三太夫」がマイレスラー。
L99のワキ固めで肘を壊すことに夢中にな
ってます。「三太夫」は自分の店でひっそり
とチャンピオン防衛中。

関連作品

全日本プロレス FEATURING VIRTUA (格闘ACG)

メーカー: セガ/機種: セガサターン/
価格: ¥5,800/発売日: '97年10月23日

全日本プロレス全面協力のプロレスゲーム。
この後、全日には『VF』シリーズのウルフが
リングに上がったんですが、その後の活躍は
それほど聞こえてきませんね。

志がメラメラ燃え上がる。キャラ
に対する愛着心がゲームを何倍に
も面白くさせてくれるのである。
連動は風営法に抵触する危険性
が示唆され、未だ先行きが不透明
な部分もある。だが、セガ、他社
メーカーには、今後もVMの可能
性を探って頂きたいと切に思う。

シャyantogram 全日本プロレス2 IN 日本武道館 小西明義 プレイ時間 50時間+80クレジット

シャyantogram 全日本プロ
レス2 IN 日本武道館 (格闘ACG)

メーカー: セガ/機種: ドリームキャスト/価格: ¥5,800/発売日: '99年11月23日

REVIEW

業界初の異種ハード間の連動。

その新しい形は実を結んだのか?

ドリームキャストとネオジオポケットの連動は、新しい遊びを提供するかに思えたが、それぞれの長所を生かしきれてはいなかった。

『ザ・キング・オブ・ファイターズドリームマッチ1999』

(以下KOF)はSNKオールスター総勢38人で繰り広げられる夢の競演、3人チームバトル制など、

もはや説明の必要もないほど定番となつている格闘ゲームである。

基本は「KOF'98」だが、DCへ移植するにあたって追加されたオ

ープニングアニメや美麗になった背景、モーションなどはファンの

方なら思わずなる出来と言つていいかも知れない。購入を考えて

いる人ならば、一定以上の安心感を持つことができるだろう。

そして今回の「KOF」の目玉

といえば、やはりなんといっても

他機種であるネオジオポケット

『KOF R-2』との連動である

両機種でプレイを重ねてポイント

を稼ぎ、互いに交換しあうことで、それぞれの新要素やおまけなどを

得ることができるのだ。

だが、正直言って期待したほど

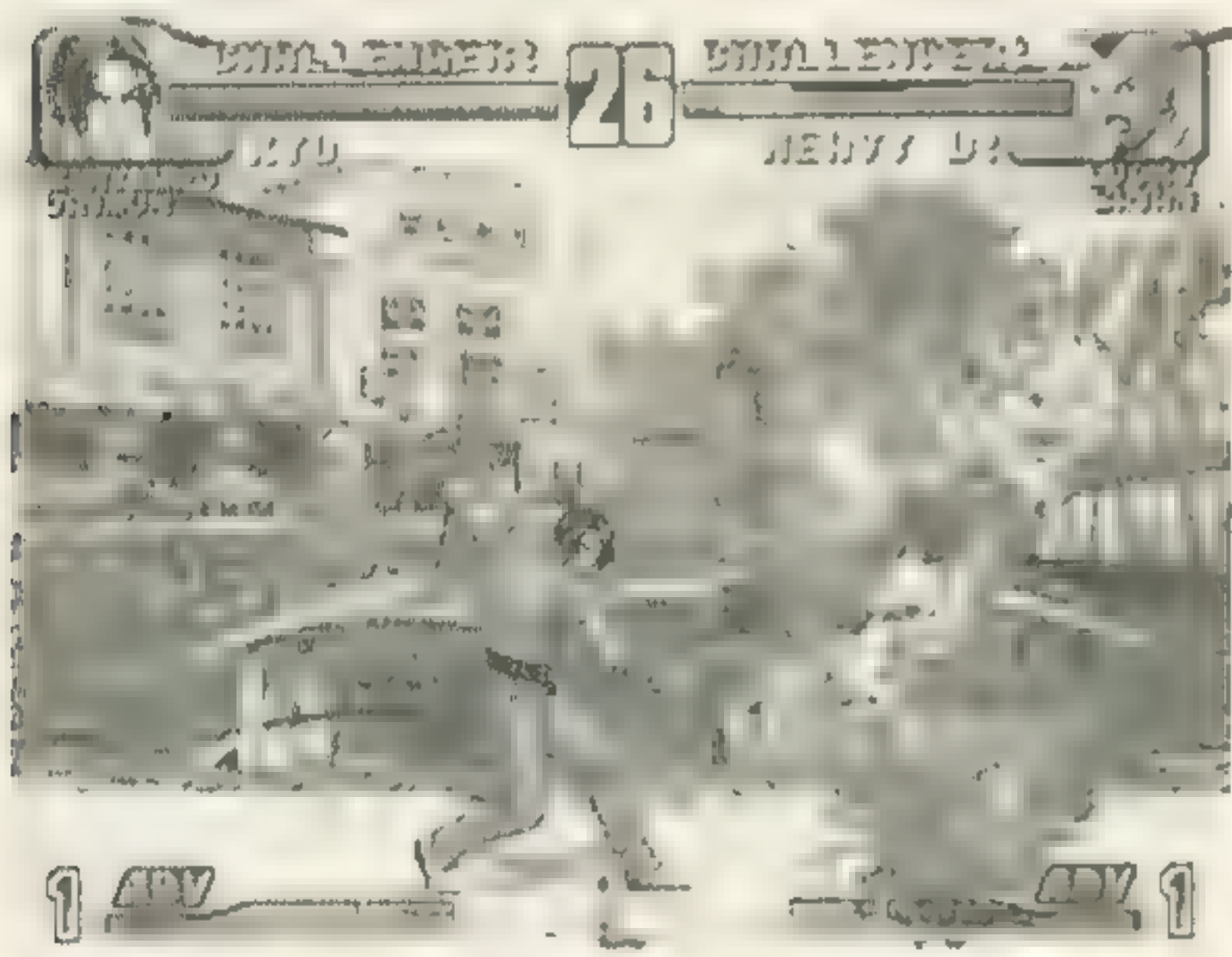
の楽しさは感じられなかった。そ

れどころか「連動という新しい遊

びはこの程度のものなのか」とさ

え思つてしまう。その原因の根本

は、それぞれの機種が持つ特徴が



夏の風物詩とまで呼ばれる「KOF」シリーズ。

あまり生かされていないところ

ある。ふたつの機種の長所は、い

まさらここで挙げるまでもなく、

携帯型ゆえの手軽さ、据付型ゆえ

の安定感であろう。しかし、据付

型で得られるものがAC稼働予定

の次回作「KOF'99」の設定資料

だけというのでは、ファンであつ

たとしてもあまりに物足りないの

ではないか。また、時間の隙間を

見つけて遊ぶ携帯型で新要素(新

PROFILE

岡村豪志 (おかむら・たかし)

1974年生まれ。ライター。しかし、5年間も同じゲームを続けてたら、どう考えたって飽きるよね、普通。あと、話は変わるが、シナリオ書きとして某ソフトハウスへの潜入に成功。これでまた一步、野望に近づいた。

関連作品

キング・オブ・ファイターズ R-2 (格闘ACG)

メーカー: SNK/機種: ネオジオポケットカラー/

価格: ¥4,500/発売日: '99年3月19日

携帯ゲーム機でこれまでにいくつか発売された対戦格闘の中では「KOF R-1」共々、屈指の出来。これでもかと言うほどキャラがグリグリよく動く。

を過ぎさなければならぬのでは、本末転倒と言うほかない。携帯型で積み重ねた時間が、据付型で実を結ぶという形にするのが、破綻のないやり方であろう。自社開発販売のハードを盛り上げたい気持ちもわからなくはないのだが。理想論をぶち上げれば、業界初のメーカーの垣根を超えたハード間の連動として、やはり互いの長所を生かし、そして伸ばしあうべきではなかったのかと思う。ユーザーとしても、これまでにない新しい遊びとして、大いに期待を寄せている。自ら先陣を切ったSNKには、高みを目指すその志とも言うべきものを見せつけてほしい。かかったのだが。

ゲーム格闘対戦 REVIEW

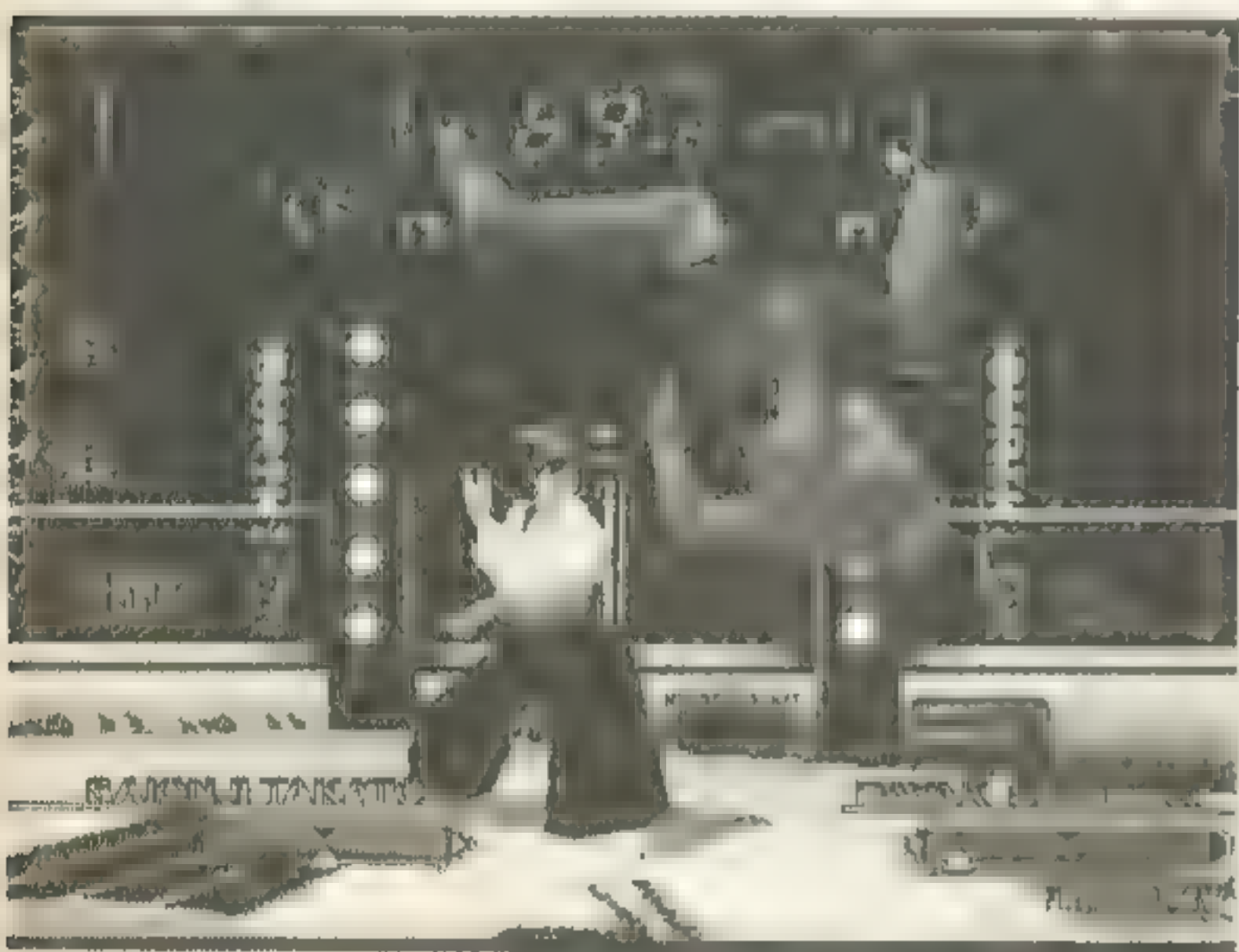
これまでの対戦格闘の常識を覆した 操作システム、その真価は

ボタンで移動、レバーで攻撃という掟破りの対戦格闘『武力〜BURIKI〜ONE〜』。遊んでみなければ分からない魅力がそこにあった。

確かに掟破りだ。『ストII』の

ヒット以降、対戦格闘といえば、レバーでキャラクターの移動を、ボタンで攻撃を操作するのが通例となっていたのだから。正直なところ、同作の操作システムについて最初に話を聞いた時、不安を感じた。目先の変化を求めただけのはったりではないのか、と。

だが、ゲームをプレイしてそんな不安は払拭された。勿論、これまでと異なるインターフェイスなので僅かに違和感もあったが、プレイを重ねるうちに気にならなくなった。その上、思い通りに動かせるようになると、操作することに心地よさを感じることもあるほど。攻撃しようとすればレバー入



キャラクターよりもその武術に感情移入してしまう。

力の動作だけで操作でき、レバーを続けて動かすだけで連続技へとつなげられる。人の思考や反応から少ない作業で大きな攻撃を出せるレスポンスの良さは、既存の対戦格闘にはなかったものであ

る。さらに投げや受けといった操作のレバーを引く動作は、力を溜めている瞬間や、間をはかっているかのような感覚を与えるのに成功している。この辺りが操作の心地よさに繋がっているのだろう。

また、新しい操作システムは、プレイヤーの操作技術のリセットも実現している。全ての人がほぼ同じスタートラインから始められるため、格差が少なく新しいプレイヤーが入りやすい環境となる。

しかしながら、この意欲作、あまり受け入れられていないようだ。冒頭でも述べたとおり、これまでの操作体系と大きく異なるため、最初から敬遠しているプレイヤーも多く、街のゲーセンを覗い

てみても対戦台は少ない。新しいものは敬遠されるのが常であり、昨今のプレイヤーは自分達の慣れ親しんだものにしか触れようとし、ない傾向があるので仕方ないのかもしれない。だが、これについてはSNK側にも責任の一端があるだろう。新しいものを作ったのであれば、それを広め、定着させる努力が必要だ。同社からはそういった行動が見えない。ゲームに練習モードを設けたり、イベントを開催する等、なぜ一新したのか、それがどう面白いのか、知ってもらう行動が伴わなければ意味がないのだ。そこまでの気概があつてこそ、新しいものを認めさせる事が可能となるはずだから

PROFILE

横谷明 (よこや・あきら)

1970年、万博の年生まれ。アーケードの新作は1度は遊んでみることにしている。ゲーセンの店員、ゲームの企画、ゲーム関連雑文書き。ゲームが好きでゲームに関わる仕事ばかりやってる。老後までこのままだと幸せ、か？

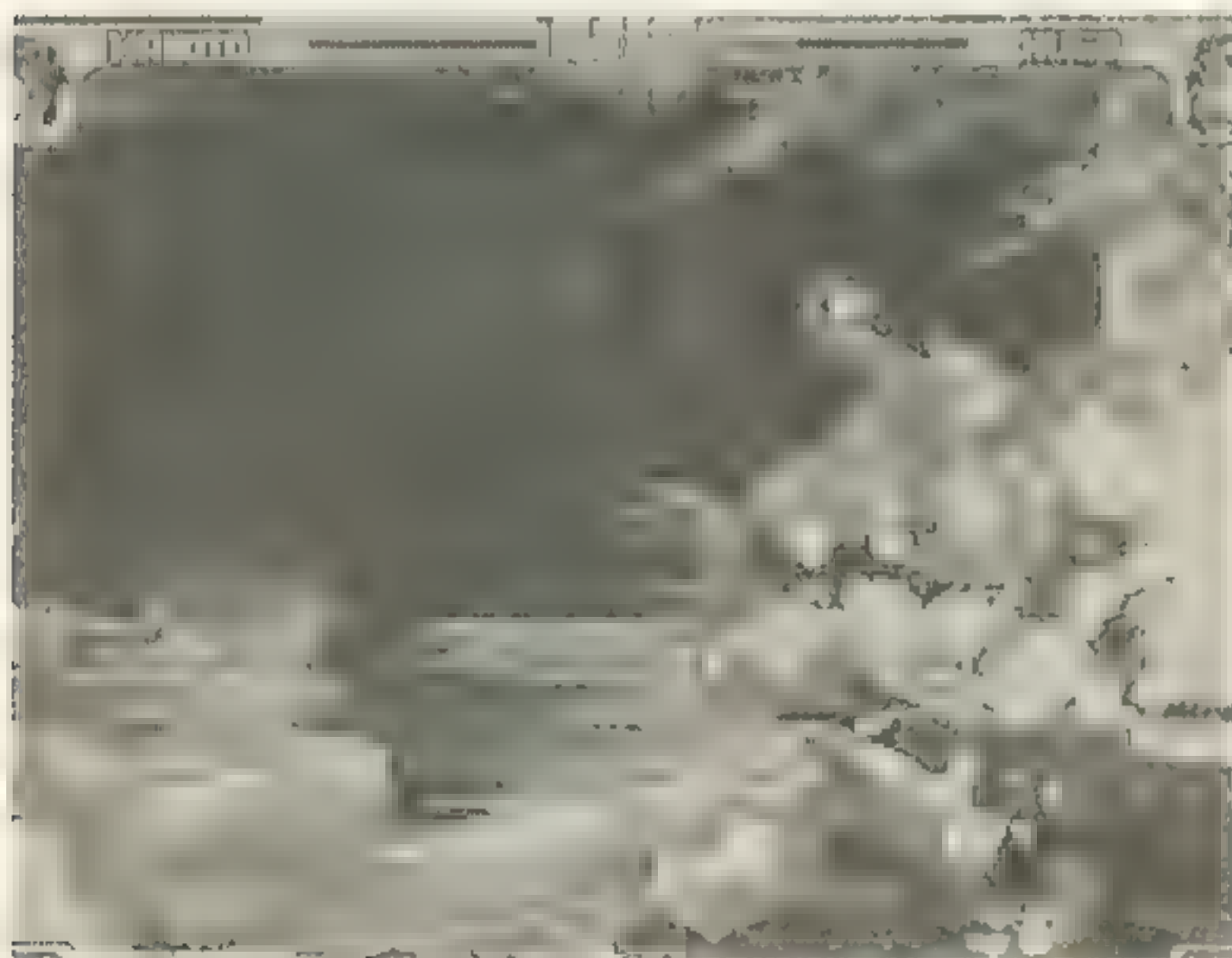
関連作品

バーチャファイター (3D格闘ACG)

メーカー：セガ/機種：アーケード/
発売年度：'93年

2D全盛時に現れた初の3Dポリゴン対戦格闘。1レバー3ボタンのインターフェイスはもちろんのこと、その存在自体が、当時のアーケードにとって掟破りだった。

対戦格闘ユーザーに向けた、とカプコンが公言する「ストⅢ」シリーズ最新作「ストリートファイターⅢサードストライク」、果たしてどのような出来であろうか。本作の最大の特徴は、やはりシリーズ通しての売りでもある「ブロッキング」。レバー入力のみで行われるこの動作は、成功すれば相手の攻撃を受け流し、一方的に反撃が可能だ。ブロッキングは発動の前後とも、全く隙が存在しないうえに成功時の見返りも大きい。ため、攻防の切り返しとなる様々な局面で自然と多用されることになる。対戦における駆け引きの核心を成す概念として、ゲームシステムに巧みに織り込まれており、



通常技からヒット確認、確実にスーパーアーツを決める。

格闘ゲームでいわゆる「当て身技」と呼ばれる返し技システムの中で、最も洗練された形であろう。しかし、クセのある操作ゆえか、このブロッキングシステムは、初代「ストⅢ」では、プレイヤーに

あまり理解されず、前作「セカンド」では、ほぼ浸透したものの、逆に戦術が強力な空中ブロッキングの一辺倒になってしまった感があつた。これが「サード」では、空中ブロッキング入力がシビアになり、地上ブロッキング成功後の優位時間も減少するなどバランス面での見直しが行われている。こういった変更により、ブロッキング以外の、間合い取りと打撃による差し合い、ジャンプ攻撃と対空技といった2D格闘の従来の駆け引きにも重きが置かれるようになり、より対戦に深みが増したと言える。こういった細部にわたる調整は、対戦格闘ユーザー、特にマニア層を十分に納得させるもの

対戦格闘ゲーム
REVIEW

カプコン入魂の『ストⅢサード』、王道への回帰は成されたか?

シリーズ三作目となる『サード』は、「ストリートファイター」の名に恥じない風格と、堅牢なゲーム性を備えた作品であつた。

STREET FIGHTER 3rd STRIKE

高須恵一郎 プレイ時間：100クレジット以上

ではないだろうか。

同時期にライバルとなる対戦マニア向けのゲームがなかったこともあり、発売当初から多くのロケで多数の客が安定してついていた。対戦格闘ブームが去ったと言われて久しいこの時代に、ひとつのゲームの周りに人が集まるのは昨今なかった光景である。こうした古典的な作りの2D格闘作品は、いまだに対戦格闘ユーザーの間で大きな潜在的な需要となっており、本作はそれに応えるだけの強いゲーム性を持っていた結果だ。「ストⅡ」シリーズに代わる、新たな王道を目指した「ストⅢ」シリーズ。三作目にして遂にその目標を果たしたと言えるだろう。

PROFILE

高須恵一郎 (たかす・けいいちろう)

密かに初代「ストⅢ」全国大会で優勝している不良学生ライター。けどそれは過去の栄光であって最近では色んなゲームでイマイチなのがちょっと悲しい22歳。でも「ゲノム」はまあ調子いいです。げのむげのむ。

関連作品

STREET FIGHTERⅢ (格闘ACG)

メーカー：カプコン/機種：アーケード/発売年度：'97年

ブロッキングを始め数々の新システムを持つ、新たなシリーズの第一作。しかし、システムの分かりにくさのためか、濃いキャラのためか、大ヒットには到らなかった。

STREET FIGHTERⅢ
3rd STRIKE (格闘ACG)

メーカー：カプコン/機種：アーケード/発売年度：'99年

レゴマインドストームにみる

新しい遊びの可能性

〔有ムームー代表森川幸人〕

レゴとPCを接続して遊ぶ『レゴマインドストーム』が静かなブームだ。それは新しい遊びの可能性も示唆している。『がんばれ森川君2号』などで有名なムームー森川氏にその魅力を語ってもらった。

まずは長めの前書きから……

そりゃそうと、僕はこの3年、2つばかり予測を誤りましたね。

1つは、育てるとか見守るとか、そういうコントロール非接触型非能動的半自動化電腦遊戯なんてのが、もうゲームとしてOKになってきたんじゃないかということ。

もう1つは、ロボットが研究室から出るなんて、まだずいぶん先になるだろうということ。

1つ目のことは、まー今回は略として、問題は2つ目です。

ここに来ていきなり、HONDAのP3でしょ、SONYのAIBOでしょ、ファジーでしょ、なんすか急に。

せつかく、モニターの中でペットを育てる見守るって、遊びはどう？ なんてやりだしたば

っかりだし（アンド、内緒だけど、来年あたり、もう一つ二つどう？ っていおうと思っているところ）なのに、びっくりというか、失礼というか、やばいというか、まだ、減価償却してないっていうか。

さらにこの先、ネコやらクマが出てくるんですよ。参ったなあ。

なにに参ったしているかというと、モノであることにですね。触れるってのは強いですよ。

大きい、固い、暖かい……などなど、ほら、世の中、触り触れられてナンボってところじゃないですか。

そういう触れる喜び（悦び？）ってのは、モノならではのすからね。

これに対して、電腦の世界っちゅーのは、実体がないわけです。

電気が織りなす幻想（しかも、目と耳でしか感じられない幻想）なわけで、電気がない国

（そんな田ないか）では存在しないし、そうじゃなくてもパワーオンの状態でしか存在しない。睡眠オンの状態で見られない夢と同じちゅーことですよ。

これは、心許ない（と感じなくちゃいけない）。特に作り手にとっちゃー

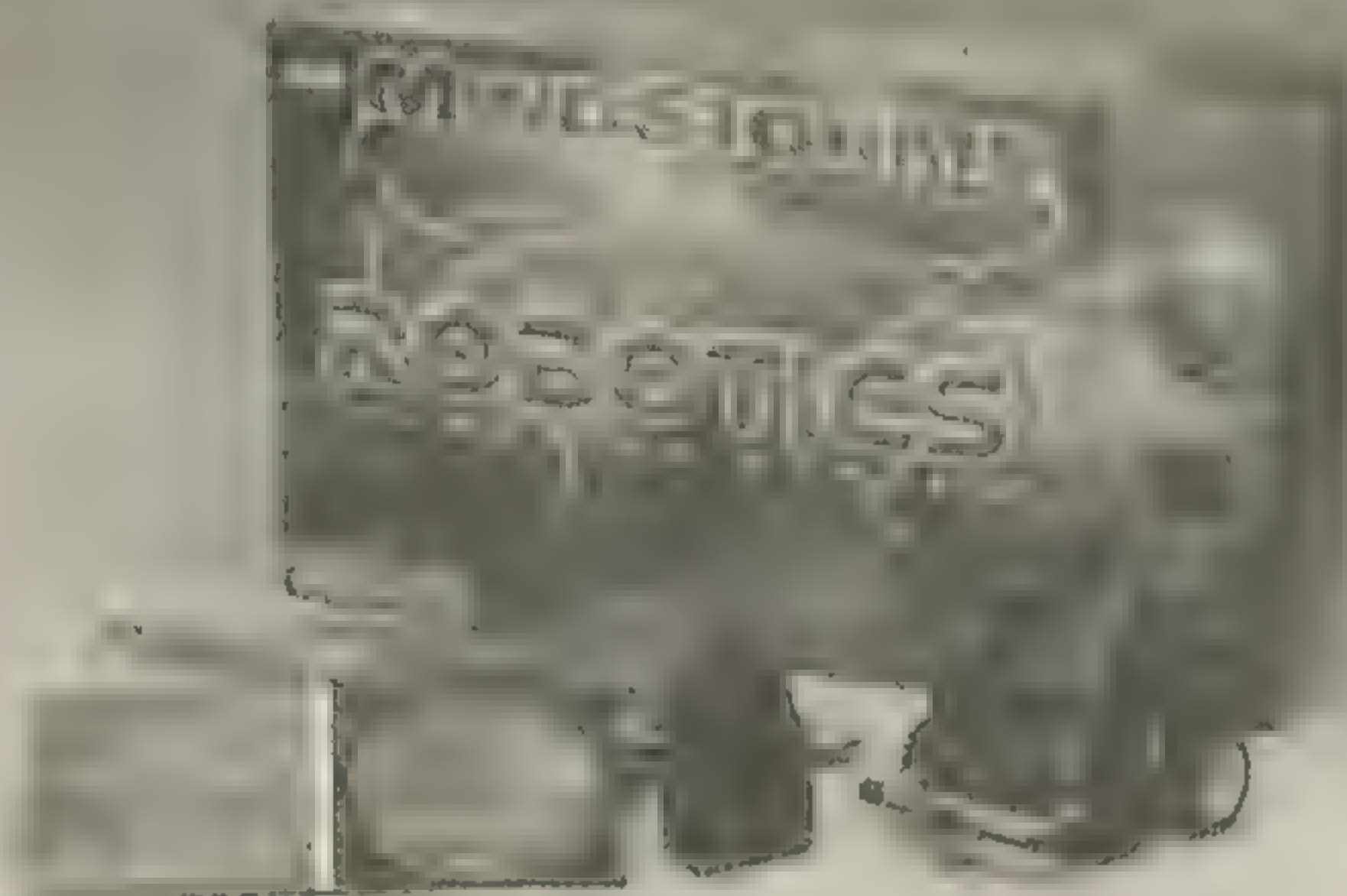
余談ですが、だから、オフの時なんかは、身体性っちゅーやつですか？ 感触のある遊び、たとえば釣りとか陶芸とかスポーツとか、やつちやうんですよね。

バランス取り戻そうとしてるんでしょーね、無意識のうちに

けっこう、多いんですよ、まわりのハードな電腦仕事してるヤツで、オフの時は体動かしたり、モノいじったりしてる人って。

そーゆーやつらの方が、人生電腦一本槍のヤツより、おもしろい仕事してる（気がする）あ

レゴ マインドストーム



世界的玩具メーカー「レゴ」のロボット製作セット。RCXコードと言われる簡易言語を用いてPC上でプログラミングを行い、モーター制御で動作するロボットを作ることができる。基本セットは計727個のパーツからなり、その中にRCX（コントロールユニット）、PC接続用の赤外線トランスミッター、モーター×2、タッチセンサー×2、ライトセンサー×1が含まれる。他に『ロボ・スポーツ』『エクストリーム・クリーチャーズ』の拡張キットが販売されている。現在は原宿キティランドでの販売の他、東芝Jダイレクト、アスキー等のWEBサイト上で購入可能。残念ながら現在は英語版のみで日本語版発売の予定はないが、マニュアルが非常にわかりやすく、お勧めだ。（基本セットのみ日本語解説書付属）

『レゴ マインドストーム』の開かれた感じとは

たりに、きつとクリエイターの資質としてのなんかがあるんだろうな、と思うんですがね。マーケット的にも、ゲームより、フィギアの方が人気あったりするところもある、というのよね、そういう反動っていうかバランス感覚が働いている結果じゃないでしょうかね。

そーいう意味じゃ、ホケモンもヨーヨーもミニ4駆も同じ上儀で捉えている小学生ってのは、偉い、とまで言わないけど、いいぞっていう気がするな

で、『マインドストーム』です。

なんか、マインド・コントロールの親戚みたいなネーミングですが、ロボットです。てゆーかレゴブロックです。レゴを一気にIQ180にしたみたいなおもちゃです。それもそのはず、開発にはあのMIT（マサチューセッツ工科大学）が関わってるんですね。

で、頭はいいですし、新しいし、将来性というか展開の可能性もとっても感じます。

ただ、正直いって、今この時点で、僕を含む一般ピーポーにとって、とってもわかりやすい遊びになっているかというところ？？ だとは思いますが。

スキルのある人なら、けっこうなことはできるみたいですけどね（注）。

現状のメカニズムとやらせたい行動を、どう折り合いつけていくかという遊び？ は、一般ピーポーには、ちよつと荷が重い作業な気がします。

なんていうんでしょ、荒削りだけど、将来性のある新人って感じかな。

そーゆー意味じゃあ、過渡期的なモノというか、デキだと思うんです（どーいうもんかつちゆうことに関する詳細は、どっかに書かれていると思うんで、ここでは割礼、もとい割愛）

じゃ、キライか？ っていうと、「そーゆーのが、でるらしい」と聞いたときから、スッゲーと思ったし、すぐにアメリカから取り寄せるほどに、ほしいと思ったわけです。

なにがスッゲーと思ったかというところ、一言で言えば「開かれている」ってこつちゆーです。

この「開かれている」っていうコンセプトが、最近、自分の中の最大関心事でありまして、ま、そこにピシッと触れたちゅーわけです。

まずは、レゴ社自体の開かれた感

なにしろ、どういいうきさつか知りませんが、MITと一緒に仕事をしようと思ったんですから。それがすごいですよね。

外に日いつてますよね ドア開いてますよね。レゴ社とMITの結婚つてーのを最初に聞いたときは、ホントびっくりしました。

こういう異種格闘技的融合つてのは、ぼんやりと、あるとおもしろいだろうなと思ってたけ

注：『レゴ マインドストーム』は全世界で多くの愛好家があり、インターネットで活発な情報交換が行われている。「マインドストーム情報局」はその代表例だ。カナダ在住のJin Sato氏が作成している。

<http://www.mi-ra-i.com/JinSato/MindStorms/>

ど、こんなすつげーというかおもしろい組み合わせがいきなりできるんですから。

ホントくやしいくらい、うらやましいです。

全く考えてもみなかった新しいモノや発想って、こういう異種企業間の組み合わせによる化学反応から、生まれそうじゃないですか、今後としては。

近い業種の人とだと、どうしても早くて、浅いうちから、分かり合えちゃうというか、なごんじやうから、どうしても、「激しい化学反応」は起こりにくいんですから。

その点、学者とオモチャ屋ですからね。

お互いすつげーカルチャーショックがあったんじゃないでしょうかね。

ケンケンガクガクだったんじゃないでしょうかね。途中では「なんて、学者は世間知らずなんだ」とか「所詮、オモチャ屋の発想よ」なんてやりとりもあったと思うんですよ。で、それ以上に、「そうか、そういう考え方もあったか」みたいな「発見」が多かったことでしょうかね。いつも、いつも、みんなの脳のなかに、突風が吹いてた（ブレイン・ストーミング）んじゃないですかね。

タイマンはつたら、ダメじゃあ、じゃないけど、そーゆーの、すつげーうらやましいです。

そういう交わりつてのは、ある意味じゃ、恋愛に近いのかもしれないね。

「えっ、そー考える人なんだ」とか「そーい

うところがあったんだ」とかいう驚きや発見が、関係を深くしていくみたいなのところが。

またまた余談というか、小さいことですが、ぼくなんか、ゲーム作るとき、どっちかという価値観や考え方の違う人と、いい意味での小競り合いしながら、作り上げていくっていうスタイルが好きなんです。

異文化とぶつかった方が、こちらが、もしくは両者が思いもつかなかったことが、ほんと生まれやすそうじゃないですか。それって、すごい感動するし、得じゃないですか。

でも、ゲーム制作の世界に来てからは、どうもうまくいきませんね。

話し合うという土俵に上ってきてくれない。「それ、ボクの好きなことと違うモン」って感じで、コミュニケーションを拒絶してくる。これじゃあ化学反応はおきないですからね。

それじゃあ、ただ感性の合わないヤツと居心地悪く作業しているだけになっちゃう。

ということ、そういう開かれた合体というかりんくつてのがうらやましかったです。

AI・BOやファニーの次の世代のロボット

次は、「マインドストーム」の仕組みの開かれた感。

『マインドストーム』は、2つの点で開かれ

ていると思います。

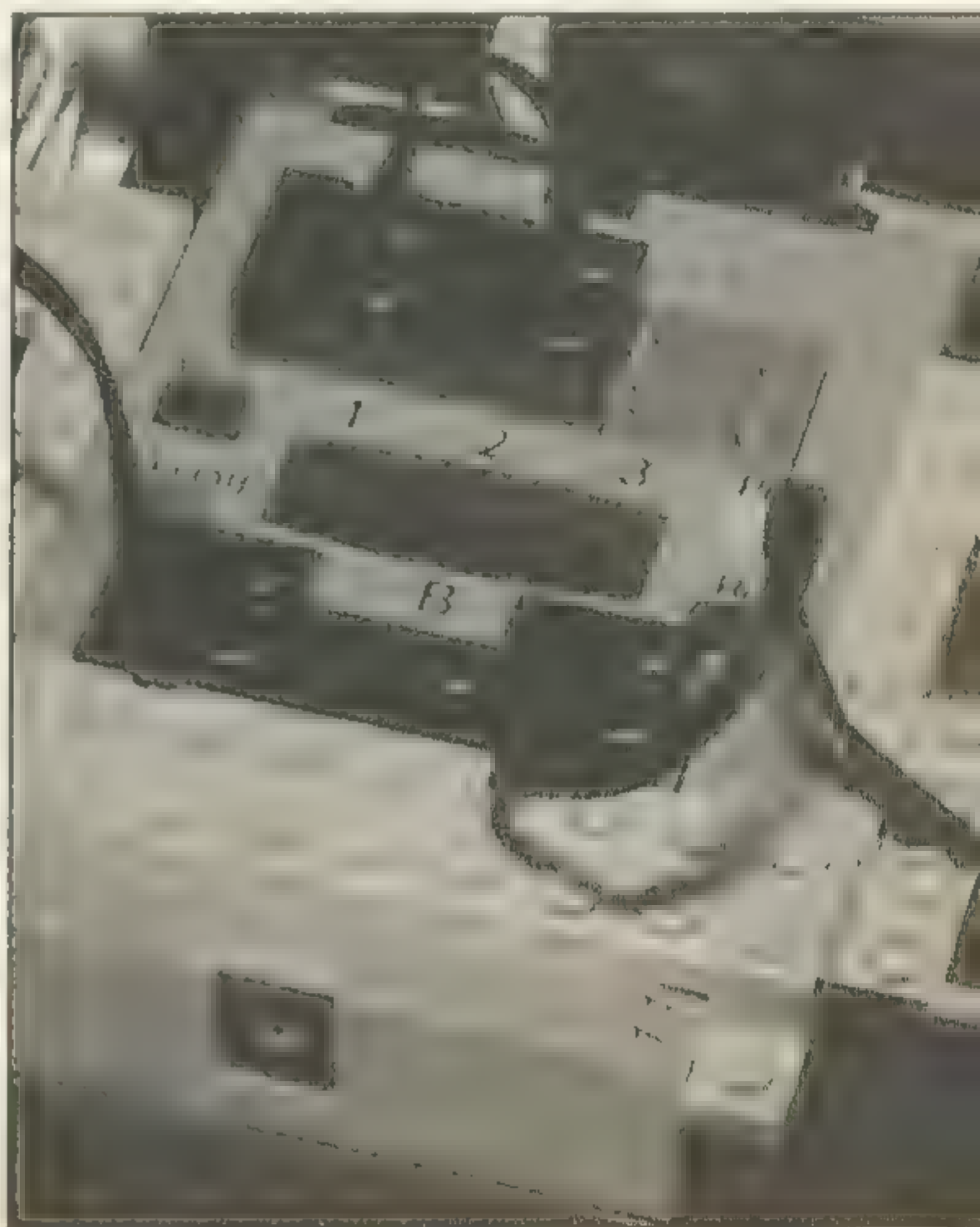
一つめは、好きに作れるということ。

まずは、プログラマブルである、つまり、パソコン（PC）で行動判断などのプログラムを書くことができること（マインドストームに限らず、パソコンがかわなくちゃプログラムが組めないっていうシステムは、過渡期的な感じもしますが）。

でも、ユーザーがそいつの性格やら本能やらを仕込めるってのは、夢があつていいじゃないですか（この機能はAI・BOなんかにも備わっているみたいですね）。

加えて「マインドストーム」は、形も好きに作れる。

AI・BOもファニーもすごいけど、あれって形変えられないでしょ（そういう点では、『マインドストーム』はAI・BOやファニーなどのプリセット型ロボットの次の世代のロボットとも、言えるわけです）。



これが「レゴ マインドストーム」の心臓部であるRCX。H8/3292という日立製の8 bitCPUが使われており、プログラム内蔵用の32KバイトのRAMと、ドライバ格納用の16KバイトROMが内蔵されている。これを核にしてレゴブロックを装着していくわけだ。

でも『マインドストーム』はなんといってもレゴブロックですから、原理的には、どんな形にでもできる。

変形の自由度とそのお手軽さからいったら、レゴブロックにかなうモノないですから。

もちろん、どこまで作り込んでも、ボツボツのついた板の集合体です。写実的な世界の再現は無理かもしれませんが、ていうか無理です（最近は無理じゃなくそうという動きもレゴグループ内にあるみたいだけど、無理であつてほしいです）。

再び余談ですけどね。

ユーザーは、イメージで補うという遊びを絶対やるべきなんですよ（11作り手のサービスとは、本来そういう遊びを奪わないことのはず）。

なにが楽しいって、自分が、歩乗り出して、想像力でもって、足りない部分を補う、思わず蛇の足を足してしまふ、そういう行為、これが一番楽しいわけですから。

ヘアヌードを見てりや、一目瞭然でしょ。

最初は「おっ！」と思うけど、イマジネーションが入り込む余地がないと、すぐあきちゃう、あきちゃうってのは、精神的快感（驚きや発見や感動やらの複合体）がないからですから。

そーゆー快感ってのは、自ら一歩乗り出す「思ッライ」（by糸井重里）行為をしなきゃ、得られない。

国語辞典を「道具」に使えるくらいになんなくっちゃね。

余談でした。

さて、2つめの開かれている点は、データのやりとりとかのメカニカルな仕組みです。

オープン・アーキテクチャーってやつですか、『マインドストーム』は、パソコンとのリンクだけですけれど、そういう思想ってゆーかシステムってーのは、これから標準になるんじゃないでしょうかね。

ゲームマシンとか、インターネットとか、テレビとか、携帯電話とか、太陽光線とか、宇宙線とか、ウイルスとか：そういう外とのリンクというか、コミュニケーションの仕組みがね、これからの遊びって気がします。

やっぱり与えられたモノだけではつまらないから……

総括すればこういうことです。

与えられたモノを、与えられた通りに遊ぶだけじゃつまらないじゃん。遊び方を見つけるのも遊び、ってことですよと。

トランプなんか、いい例だと思うんです。モノとしては、11Kまでのカードしかないわけですが、こういう遊び方をしなさい、そのためのモノです。とはなっていない。

「戦争」から「ポーカー」まで、いろいろな

遊びができる「余地」だけが、モノのシステムとして用意されている。

遊び方は、あとから（第三者によって）どんどん追加できる。

『マジック・ザ・ギャザリング』（お子さんにはポケモンカードか）のデッキの考え方なんか、いい感じですよ。そういう発想って、これからイキっちゅーか、最終理想形だと思うんですよ。よくいうんですけど、鍋の店のシステムがいわけです。あれって、よく考えても考えなくても、客が料理作ってるワケでしょ。調理人って素材をきって並べるだけですから。

でも、客側としては、自分の好みに作れるから、ありがたいわけだし、料理人は楽しだし。両者ともありがたい、幸せなシステムなんです。あのシステムが理想だと思うんです。

で、そういう点での将来性ということでは、『マインドストーム』は、とってもいい線いってるんじゃないのと。

そう思う次第です。

PROFILE

森川幸人

（もりかわ・ゆきひと）

有限会社ムームー代表。1959年生まれ。筑波大学芸術専門学群卒業。『アインシュタイン』『ウゴウゴルーガ』などのテレビ用CG制作を経てゲーム業界に。PS用ソフト『ジャンピングフラッシュ! 1・2』をプロデュース後、『がんばれ森川君2号』『アストロノーカ』を制作。現在新作ゲームを鋭意開発中。

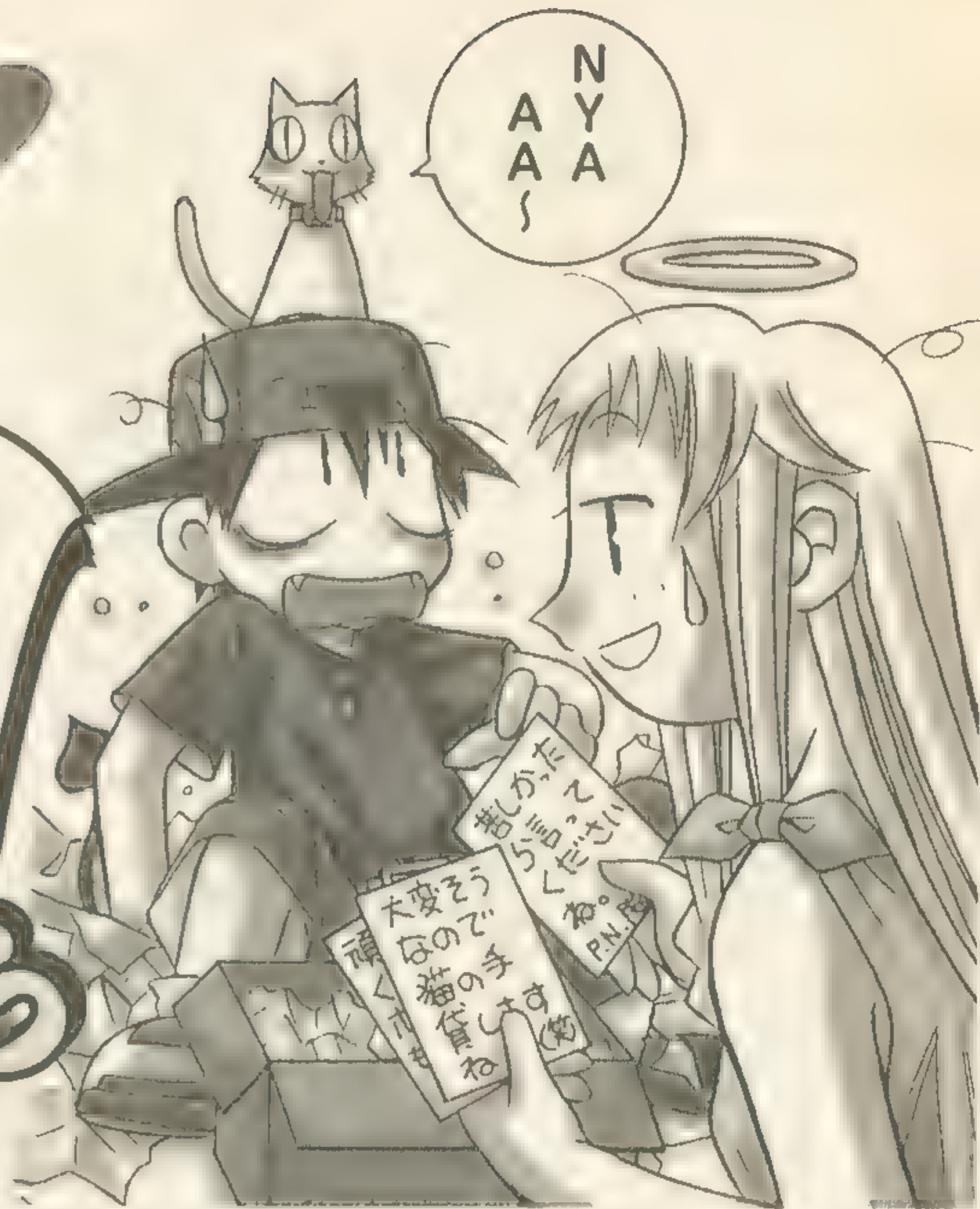
マインドストーム
（基本セット）

メーカー：レゴジャパン／価格：¥34,800／（要DOS/V） ロボ・スポーツ（拡張セット1）価格：¥8,000 エキストリーム・クリーチャーズ（拡張セット2） 価格：¥8,000（価格は参考価格です）

メルヘン
読者コーナー

～愛が心にこだまする～

読者あつての本ですから



イラスト：脳みそホエホエ



阪神タイガース優勝で
ゲーム批評がえらいことに

○皆様こんにちは。メルヘン読者コーナーの二回目です。担当は私、天使子と……

○ゲーテントーク 堕天使くん DEATH 夏はいいよね アツはナツい。アツハツハツハツ。今号も読んでみま侵夏？

○（なんでこんな奴と一緒に……

トホホ）ではでは、気を取り直して読者コーナーのスタートです。

★編集部、3人ですか。減りましたねえ。まあ「SFマガジン」なんて、あの厚さで3人ですから、それを励みに（？）頑張つて下さいませ。

（東京都 向井淳）
★編集部のみなさん、苦しかった

ら言つて下さい。きっと、アンケートハガキを出すような人たちは、応援のため基金を設立するでしょう。

（埼玉県 ザク）

○皆様の励ましがゲーム批評を一段と強くします。応援のメッセージ、ありがとうございます！

○でも、基金を設立してはくれな

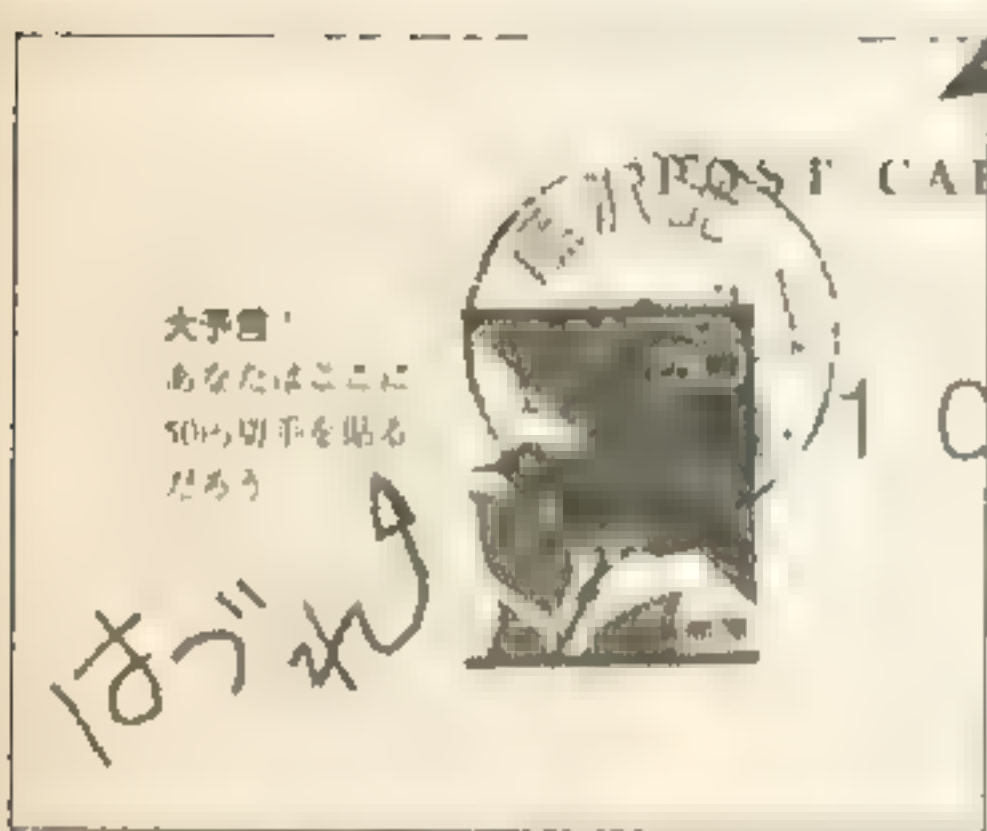
いだろうなあ。ゲーム批評読者つてビネクレ者が多いしねママト

ト
○こらっ、「読者あつての本です

から」なのにナンテコトを！
★裏表紙の色を当てるのも貴誌の楽しみ方のひとつ。もし今シーズン阪神が優勝したら、黄黒の縦縞でよろしく！

（大阪府 あきろと。）

○オノ編集長に言ったら、「おー



ヒネクレ者の一例。（神奈川県 DMG）



（千葉県 N64を普及させよう！）
◎『マクロス』が「テグザー」でボッカーン！（天使子ちゃん）

いいねー。優勝したらゼヒそうしようー！ 阪神万歳ー！」だって。
◎相変わらずいい加減だなあ。千葉ロッテが優勝したらガムの広告が載ったりしてアルバムの中の微笑み。

★表紙の「心機一転、がんばるぞ号」というのが昔の「ホットミル」を連想させて、少し笑えた。

(福岡県 お時)

◎ヤダいやダいやー！ 「堕天使くん、地上に悪の光を夥しく撒き散らす号」とか書いてないとヤダいやー！
うえーん、おねーさーん偽タクシ

ー！
◎（都合のいい時だけ子供に戻るんだから……）はいはい、書いておきますから、もう泣かないの。

◎って、このページかよ墮落

★次世代PSで完璧にリアルな「線香花火シミュレーション」を出して欲しい。地味なやつを。

(東京都 フシユルル)

◎それってステキなアイディア！ぜひ作って欲しいですー

◎僕は完璧にリアルな『パッドモジョ』を出して欲しいな ツヤツヤとかヌメヌメとか、生理的嫌悪感をエモーション・エンジンで徹底追求するのさゼロ時間へ……

◎「するのさ」じゃないわよー！

気色悪いこと言わない！



時代は数学！(なのか?)
読者コーナーリリカル方程式

★ゲームの謎解きがヌルイと感じているアナタには数学がオススメ。数学はまさにパズル。緻密な論理によつて難題を解いた時の

カタルシスは麻薬的
快楽。さあみんな、
ゲームをやめて数学
やれー！

(山口県 犬びたし)

◎数学やれー！ つ
て突然言われても
……ねえ。

……ねえ。

◎おねーさんにピッタリのゲームがあるよ。『ドンキーコングJRの算数遊び』。どう、ピッタリでしょ！
色の童話。
○ム、ムカツクー！ キー！
◎『ポパイの英語遊び』とセットで15000円
でいいよ君がいた季節。
○しかもプレミア付き？
★27号の「カズマデラックス」、たとえ呪われても金子氏が出てくるなら、イイツす。イヤ、マジで。

(兵庫県 伊藤耕平)

◎（突然八重歯を輝かせ、ドス黒い声で）クックク。では僕が出ていくことにしよう。そして、爪楊枝を逆さにしたり、スリッパの片方をトイレに流したりといった血も凍るような悪行を働いてやろう終ノ空。

◎やめなさいって。

★TMN復活!! ありがとう、本当にありがとう!!

(東京都 C・Hkun)

◎礼には及びませんよ妄想。

◎?

★恋愛十旅行という、真っ先に



(岡山県 久石薫)
◎忍……フッフッフ……うつせみ。(堕天使くん)

「お嬢様特急」を思い出してしまう僕は、マイナー志向なんですか？

(宮崎県 ぷうかJターボ)

◎RPG+STGという、真っ先に「キングスナイト」を思い出してしまう僕は、マイナー志向なんですか？
ようか恋のスイートタルトはいかが？

◎単にひねくれてるだけでしょ！
なんでそんな古いゲーム知ってるの？ 歳いくつなの？

◎10万7歳、そういえば、おねーさんこそ歳いくつなの？ 前回聞きそびれたんで教えてくれない紅蓮？

◎……金のエンゼルマーク
墮落とし！ (ボギヤス！)

◎ちよーイタ。

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。そんな「読者による批評」が満載のこのコーナー。新しい批評眼に触れてみませんか？

一般投稿部門

と、いうわけで今回から「一般投稿」と「ライター投稿」の2コーナーに分かれた「Reader's Critique」です。しかも好評につき5ページに増やしたところから、編集部の方の入れようもわかるというもの。それでは早速紹介していきましょう。

居心地のよい喫茶店「ゲーセン」改訂計画

私は、とあるさびれたゲーセンの、しがないアルバイトです。店がはやらない理由は、新作が入らないためだと思い、なんの努力もいや、努力のしようがないと思っています。

ところが先日、伊丹十三監督の「スーハーの女」を観て、ようやくウチの店がさびれているワケが見えてきました。ホコリと汚れが思った以上にひどかったのです。今まで行っていた掃除が甘かった、もういたるところ、ホコリと

汚れだらけ、そういえば、近所で一番はやっているゲーセンは、かなりキレイだよな。「オラタン」をプレイするときは、結局その店に行っていたし……。人間やはり、無意識のうちにキレイな場所に寄っていくものなんですねえ。

その日から私は、ウチの店を徹底的にキレイにしてみせる！と決めました。まずは店の顔ごと出入り口！看板、シャッター、床、壁、プリクラ……。次に店内。台全体、床、両替機……。もう人目につくところは全て。ところが、段落してすぐ、何かもの足りなさを感じたのです。

居心地の良い場所を求め、キレイなゲーセンに行く……。しかし、私が「オラタン」をプレイしに行っていた店でさえ、違和感を覚えるところが、頭のスミにあったのです。居心地の良い場所……。居心地の良さ……。そういえば、少し前にお気に入りの喫茶店を見つけまし

た。実に居心地が良かった。ホコリのないキレイな空間、おちつきのある照明と雰囲気。そして、つかず離れずのテーブル……。他人との位置……。あ、そうか！キーワードは「つかず離れず」です。ゲーセンの台は隣と隣がピッタリくっついており、窮屈なんだ！考えた結果、台と台の間を25センチくらい開けて並べてみました。これが、なんとも良い塩梅でした。つかず離れず、隣のプレイが気にならない……。実におちつく位置なのです。

その昔、対戦台が流行りだした頃、ゲーセンはパブのような場所と思うようになりました。ですが、そのわりにプレイに最適な空間作りを怠っていたような気がしてなりません。ともかく、この台と台の間を離れたのは正解でした。なんと変えたその日に『鉄拳3』



『ストZERO3』『ストEX2』
(どれも新作とはいえない3台で
すよね)と、3つ並んだ台に、互
いに見ず知らずのお客さんが、横
一列に3人並んでプレイしてくれ
たのです! その時の私の喜びよ
うは、ちよつと言ひ表せないくら
い大きなものでした(まさか、変
えたその日に効果が出るとは!
実はそれくらいお客さんが少な
かったのです)。

ゲームに最適で居心地の良い空
間作り:これが今後のゲーセンの
課題だといや、その空間作りを
怠っていたのが今までのウチの店
だったように思います。ゲーセン
が理想の空間作りに励めば、ビデ
オゲームもきつと、新台を入れれ
ば:とか、おもしろいゲームがで
きれば良いなどの、流行だけで続
いていく物に終わらないと思いま
す(あと駄目押しにアロマテラピ
ーも導入予定! 香りの癖が目立
たぬよう、さりげなくですが)。

(埼玉県 小島誠)
居心地の良い空間作りって、大
変だけと大切ですよ。小野さん
の友人にもアーケードの店長がい

るのですが、先日その一人が東京
に遊びに来て、アンナミラーズに
行きたいと言ひ出しました。いわ
く「女の子が自発的にアルバイト
している店の雰囲気を知りたい」
んだとか。だったら東京デイズ二
ーランドに行けよという話をした
のですが、「金がない」とのこと。
切ないなと言ひながら二人でケ
ーキセットを注文したのでした。
小島さんも頑張つて下さい。

封印されない物語 ブルトン・レイ

'89年末、システムソフトが世に
送り出した不朽の名作『キャンペ
ーン版大戦略II』、その名作と時
を同じくして発売された同社のR
PGをご存じだろうか。

その名は「ブルトン・レイ」。
短いシナリオをいくつも内包し
た、こじんまりとまとまった良作
ソフトである。操作性は今から見
ればそれほど良くなく、バランス
も取り切れていない面もあるが、
この本編を起点として同社の壮大
な実験は始まったのである。

このゲームにはいくつもシナリ

オがあり、どれも今ひとつやりご
たえに欠けるのだが、画期的なこ
とに、自分が育てたキャラクター
をアイテムや仲間と共に別のシナ
リオに移すことができた。そのた
め本編さえあれば後に発売された
シナリオ集を楽しむこともできた
し、さらにはシナリオエディター
で自分が思い描く物語を作成し、
自分がそこで遊ぶこともできたの
である。ちなみにスーパーファミ
コンが発売されたのが翌年の'90
年、いかにこのゲームがエポック
メイキングであったか、おわかり
いただけると思う。

しばらく後にはユーザーから募
集したシナリオも製品化され、こ
れもなかなか楽しめる内容だっ
た。あくまで西洋ファンタジー風
のグラフィックしか用意されてい
ない中で、みんな知恵を絞って独
創性を生み出していたのである。
私もいろいろ挑戦したが、バラン
ス取りがうまくいかず、結局満足
のいくものができなかったことを
記憶している。

システムソフトといえば『大戦
略』のイメージがあるが、同社に

はまた際だった物語性やキャラク
ター性を前面に押し出さない特色
があった。あくまでシステムを重
視し、キャラクターに頼らないゲ
ームにこだわっていた。ゆえに
『ブルトン・レイ』にはあつさり
としたイベントしかなかったし、
成長システムも大雑把だった。だ
からこそ、その世界観はどのよう
なシナリオも受け入れたし、自由
に物語を作ることのできたのであ
る。希有なソフトと言つていい。

残念ながら『ブルトン・レイ』
は本流とはならず、いつのまにか
かき消えてしまった。続編の企画
もあつたらしいが、発売された
という話も聞かない。その遺伝子
はアスキーのツクールシリーズなど
に受け継がれているようだが、そ
れで遊ぶ今のユーザーたちはその
先祖の名を知っているかどうか。
この作品を今発売しても凡作以下
の評価しか得られないだろう。だ
が、あのととき『ブルトン・レイ』
は確かに輝いていた。その実験は
不完全燃焼だったかもしれないけ
ど、ユーザーの心に物語への憧れ
を刻みつけて、歴史の狭間へと静

かに消えていったのである。

『ブルトン・レイ』それは永遠に封印されない物語なのである。

(大阪府 藤岡賢二)

マップやシナリオエディタが付属しているゲームってほんとに少なくなりましたね。でも、この開かれた感覚が、コンシューマにはないパソコンゲームの魅力だったように思います。もっと風呂敷を広げれば、パソコンの世界でのリナックスブームもその流れにあるのでしょうか。最近はコンシューマでも「ネットワークで配信」とか「ディスクで販売」など追加マップやシナリオのシステム作りも進んでいるようですが、そこにユーザーを組み込まない手はない。メーカーの皆様、どうでしょう。

初めてクリアした『ドラクエ』の楽しさ

その当時、僕はTVゲームが嫌いだった。『スーパーマリオ』とか『アストロロボ・ササ』とか、そんなのが大人気だった頃の話だ。理由は簡単で「ヘタだった」からだ。僕のマリオはなかなか思

うようには動いてくれなかった。ゲームのうまい奴はそれだけでえばれたし、確かに尊敬もされた。僕を始めとするゲームのヘタな奴はその間、愛想笑いをするしかなかった。だから僕にとってのTVゲームとは、友人を必要以上に尊敬する為の道具だったし、そのうえ自分のマヌケぶりを友人に知らしめるための道具だった。

そんなある日、僕のゲーム観をがらりと変えてしまうゲームに出会った。そのゲームとは『ドラゴンクエスト』である。友人宅でこのゲームを知った。ヶ月後、紆余曲折を経て僕は自分の力でエンディング画面を見ていた。ゲームのヘタな僕が、だ。

『スーパーマリオ』がうまくなる為には長い時間をかけた練習が必要だった。しかし、幾ら練習をしてもヘタな奴はいたいし、僕もその一人だった。成果の見えてこない練習は虚しかったし、気持ちも入らなかった。そこを『ドラクエ』は、経験値という形で、練習の成果が目に見えるようにして僕にわからせた。LVが上がった瞬間が、

自分が一歩前に進んだ瞬間だった。それが単純に嬉しかった。

でも、それだけではなかったと思う。ドラクエには志半ばにして諦めてしまおうとするプレイヤーをなだめすかして、なんとかクリアさせようとするクリエイターの意志が感じられた。それはより強い武器や防具といった、目に見えるものから、とにかくこの世界を救わなければ、とプレイヤーに思わせやる気にさせる何かといった、目に見えないものまであった。そこにはよく言われる「やらされている感」が確かにあったかもしれない。が、それよりもむしろ自分側からの「やっている感」の方が強かったように思う。確かに設定されたハードル、この場合は魔王を倒すというクリア条件は厳しいものだった。しかし、ハードルの高さとクリア後の達成感はいがいの場合正比例するので、要はさじ加減なのだと思う。

あくまでこれは僕個人の感想なのだが、ドラクエの場合はクリアした時に、とにかく、とにかくうれしかった。友人が『スーパーマ



「ドラクエI」で最初の城を出たところ。右下に竜王の城が最初から見えているのが凄い。

リオ」を初めてクリアした時もこんな気持ちだったのかな、とも思った。ゲーム中は確かにつまらなかった。しかし、僕は投げ出さなかった。そして、その結末に訪れる開放感、快感。いま思えばそれはカタルシスに他ならない。

結局のところ、RPGとはクリアするためのゲームなのだと思う。そこにはパスするためには数十時間もかかるような高いハードルがある。そのハードルはプレイヤーがしっかり努力しなければ超えられないんだけど、一方でクリエイターも一生懸命に仕掛けを作って、プレイヤーのやる気を刺激

する。そうすれば「誰にでも」クリアできる。プレイヤーとクリエイターの知的共同ゲーム、これはテーブルトークRPGにおけるプレイヤーとマスターの関係と、それは離れていないと思うのだ。

(埼玉県 下田明広)

ちなみに小野さんもテレビゲームのクリアとは当初無縁の人だったのですが、最初にエンディング

ライター志望部門

さて、ここから本誌ライターを目指す「ライター志望部門」の始まりです。ここでの掲載者は掲載数がカウントされていき、3ポイントたまると編集部から原稿依頼が届き、それが好評なら本誌レギュラーライターとしてお仕事をお願いするというもの。それでは張り切って参りましょう。

ネットゲーはシンプル・イズ・ベスト―東風荘―

『東風荘』という雀荘に最近よく通っている、といってもインタ

を見たのは光栄の『三國志』でした。こつこつと物事を積み上げていく喜びを、テレビゲームでも感じたことを覚えています。「誰でも解ける」のが良いのか「誰もが解ける必要はない」のが良いのか、ゲームのあり方も多様性を増していますが、テレビゲームもサービス業だから、開発者にももてなしの心が必要とも思うのです。

ーネット上の話。インターネットを通じて4人が麻雀をする、いわば通信麻雀ゲームである。フリー雀荘をそのままネット上に移植したという感じか（もちろんお金のやりとりは不可能だが）。

サーバに接続すると、接続している他のプレイヤー3人とゲームをすることが出来る。ルール自体は普通の麻雀なので、本当に卓を囲んでいるようである。またランキングがあるので、自分の実力がどれくらいかを知ることが出来る。不特定多数の人とランクを競

えるのはネットならではだろう。筆者は当初、友人と卓を囲む暇が無くなったため、あくまでその代用品として始めたのだが、いつのまにかこつちにはまってしまう。理由は独自のチャットシステムにある。麻雀画面の下に書き込みのできるスペースがあり、自分の番が回るまでの間、ここで他のプレイヤーと会話をすることが出来るのだ。

このチャットを使うことによって、麻雀においてちよいどいい相手との距離が保てる、実際仲間内などで卓を囲むと、気が付くと険悪な雰囲気になっていたりすることもしばしば。フリー麻雀は見知らぬ人と一緒にやるわけで、これは逆にリラックスして打てない。『東風荘』はその点他人との距離がちょうどよい。いろいろ無駄話をしながら麻雀を打つのは非常に楽しく、いつの間にかチャット優先、麻雀は2の次となるのも、それはそれでまた楽しい。

このあたり、他人との接触を嫌いながらも、表面上の人付き合いは保ちたいという、ネット世代の

メンタリテイに合っているような気がする。自分のプライベートに係わることは知られないし、たとえ役満が上がっても、お金を巻き上げるといふわけではないので、さほど人を傷つけることもない。思うに、チャットがあるとならばプレイヤーの満足度も違ってくるのではないだろうか。

テレホタイムには回線が大混雑する、時々動かなくなる、などの問題はあがあるが、多少レスポンスが遅くてもプレイ自体に支障はないし、混むのがいやなら時間をずらせばよい。半荘一時間もかからないので雀荘に行くより安いくらいだ。また費用の面も、広告収入で賄っているので安価であり、安心できる。少々不便な点を我慢すれば、快適にプレイすることが出来るので、満足度は高い。

麻雀というルールが広く知れ渡っているゲームジャンルが選ばれたことで、ネットゲームは非常にとっつきやすいものになったと思う。今後、こういったボードゲームや卓上ゲームのネット版が通信ゲームの普及にも大きく貢献する

のではないだろうか

(埼玉県 山岸啓之)

ネットゲーム先進国のアメリカでも、意外とトランプやボードゲームなどがシェアを占めているそうです。加えてゲームをせずにチャットしている時間が全体の40%前後を占めるとか。ゲームというのはルールの集合体ですが、現実の社会と同じように、ルールだけでは息が詰まる。チャットはその潤滑油を果たしているとも言えますし、純粋に井戸端会議は楽しいのかもしれませんが。山岸さん1ポイント獲得です。

「グランツーリスモ」は免許取得に使えるか？

実を言うと、このゲームを買ったのは、話に聞いた「実車感覚」が何かの足しになるかと思ったからだ。今、私は自動車教習所に通っている最中なのである。

遊んでみて、教習所の車にもリプレイがついてたらしいのにとつくづく思った。教習を受けていて、一番困るのは、自分のどこが悪いのか分からないときだ。特に初心

者ドライバーには、運転中に、車の状態を客観的に把握するのはほとんど不可能だ。これは、レースゲームでも同じ。

悪いところを悪いとハッキリ言われるのもムカつくが、人間ってやつは結局、なにが悪いか自覚しないと上達しない生き物である。このゲームではリプレイが、なぜダメだったのかを惜らせてくれる。フラフラ直線でよろついた挙句、むちゃな速度でカーブに突進し、曲がりきれず壁にぶつかっている俺の車。まさにイノシシ以下。コレじゃ勝てん。

リプレイモードで復習するだけではない。デモリプレイはまさに教科書。レースと同じコースをタイムアタックで走って、ライン取りを考えて予習。リプレイモードはこのゲームがはじめてではないが、総合的に見ればこれほど、うまくなりたいなら、手だてを用意はするよ」と、至れり尽くせりなゲームは今までなかったと思う。勝ちたきや、身体が覚えるまで予習復習。勉強も仕事もゲームも、結局は予習と復習なのだ。自動車

教習所でも、車に乗る前には今日やる項目のテキストくらいは読み、前の時間に受けた注意点を反芻する。テキストと予習復習の支援機能を備えたこの「グランツーリスモ」は、レースゲーム入門としてはまさに最適。実車感覚、細かいチューンと、マニアックな面が多く取り上げられるソフトだが、今までレースゲームを面白いと思ったことのない人にこそ遊んでもらいたい。

予習復習の報酬は、勝利の達成感。そして、アスファルトのコースに理想の走行ラインをイメージし、それを正確になぞれた静かな感動。あとは、上手くなれたこと自体が最大のごほうびだ。このゲームで覚えた基本技術は、たいいていのレースゲームで通用する。

残念ながら教習の役には立たなかったが、面白かったので良し。だって、いくら「実車感覚」っていったって、普通の人間はクスリでもやってない限り、あんなアホ速度でカーブに突っ込まないよね。少なくとも公道では。

(千葉県 谷川 司)

ドライブゲームのリプレイに驚いたのはSS版「セガラリー」の頃からでしょうか。自車の走行が外からはこのように見えるのね、とわかったのは新鮮な驚きでした。主観視点と客観視点というのはゲームと映画の大きな違いだと思うのですが、それをミックスさせると、また違った味わいが出る。ドライブゲームのリプレイモードはそんなことを告げているのかもしれない。免許取得頑張ってください。ポイントも1つ取得です。

今回全応募作を見て感じたのは一般投稿の方が独自の視点があり、面白いものが多かったこと。それに比べてライター志望部門の方は概して低調でした。もっと新鮮な視点が欲しいなあ。そこで次回ライター志望部門では「エレメカ」を批評してもらうことにします。アイボやファアビーが注目される今、エレメカもまた注目されているのではないのでしょうか。エレメカ以外にメダルや景品ゲームでもOKです。もちろん一般投稿も受け付け中。お待ちしております。

各コーナーへのお便り 投稿は

〒104-0043 東京都中央区東2-1 MGL 株式会社マイクログラフ出版 隔月刊ゲーム批評 編集部宛

投稿は 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで 10月10日(水)まで

世紀の対決!

VIKING ストッキング松井vs.バイキング松井 STOCKING

運命を切り開く男がいる。天にそむく男がいる。
それが「松井」の名を持つ宿命。
今、長き血の歴史に終止符が打たれる!

99年6月3日、ゲーム批評27号
発売日

編集部バイキング松井は、仕事もせずダラダラと「ぴあ」を読んでいた。その時、一本の電話が鳴り響いた。

「はい、ゲーム批評編集部です」

「お世話様です。私、松井と申しますが、松井さん、いらっしゃいますか?」

「私が松井ですが、あなたも松井さん?」

「そうです。「ザ・プレイステーション」の松井です」

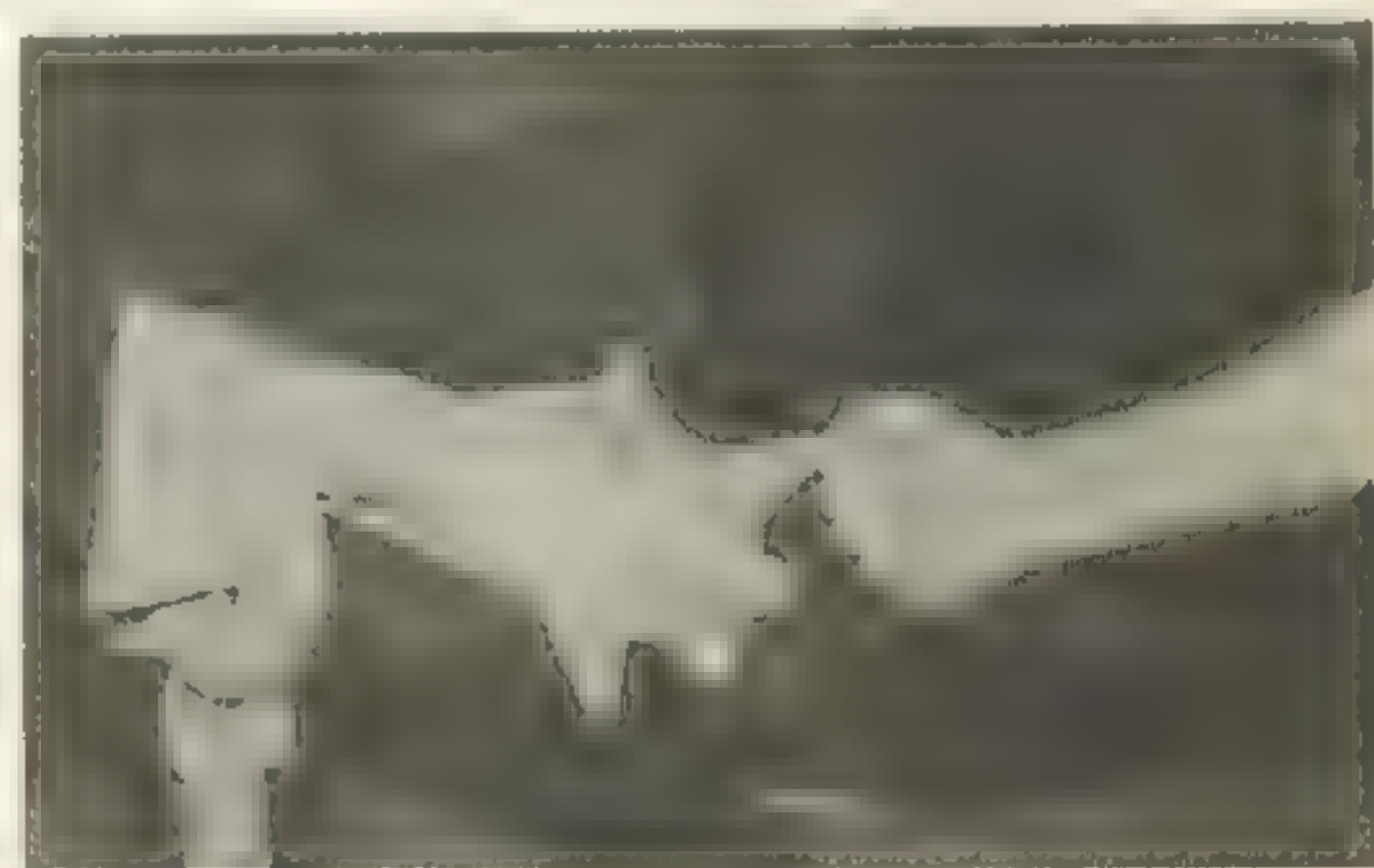
「もしかして、ストッキング松井さん?」

なんと、ゲーム批評27号、P.85の

バイキング松井(以下、バ松井)の呼びかけに応え、ストッキング松井(以下、ス松井)氏がわざわざ編集部にて電話してきてくれたのである。



『ずんずん教の野望』にて対決中。



ス松井氏、パーを出すの図。松井って名前を信じちゃいけません。

しかし、ス松井氏の善意に対し、バ松井の取った態度は信じられないものだった。

「……勝負だ!」

「えっ、コンビ結成するんじゃないんですか?」

「うるさい! どっちが真の松井キングか勝負だ! ゲーム批評編集部まで来い!」

というわけで、ゲーム批評編集部にてス松井氏とバ松井とのゲーム対決が行われることになった。

使用されるゲームは、当初格闘ゲームを予定していたが、ス松井氏が「鉄拳」シリーズの大会などで何度も優勝している猛者であることとを事前に知ったバ松井の策略により、「ずんずん教の野望」で対決することに。「ゲームセンターあらし」のインチキ歯医者並みの

ズルさである。

ズルさである。

対決当日。ス松井氏、名前通り

ストッキングを付けての入場。さすが「ザ・プレイ編集部」のヨコレである。そして対決がスタートした。バ松井、こっそり練習していただけあって、なかなか死なない。

一方のス松井氏、自分が不利と見るや、「ゲーム批評の売り上げが一部減りますよ」などの口撃プレイで対抗。しかしス松井氏の地蔵は全滅、勝負は決着した。

「やった、勝った!」

「こんなの認めん! 別のゲームで対決だ!」

「別って、なんで勝負すんのさ」

「ジャンケン。ゲームの基本はやっぱりジャンケン。今回の批評さんの特集「テレビゲーム温故知新」にピッタリじゃないですか」

「よく分からんが……」

というわけで、ジャンケン対決に変更。

バ松井さん、なに出来ます?」

「じゃあ、グーを出すよ」

「そしたら俺はチョキ出しますよ」

「そしたら俺はチョキ出しますよ」

「そしたら俺はチョキ出しますよ」



SNKとカプコンも協力するご時世、人類皆兄弟です。

最初はグー、ジャンケンポン! バ松井が出したのはグー、そしてス松井氏が出したのは……なんとパー!

「勝った勝った!」

「なんじゃそりゃ! ずるいぞ!」

「まあまあ、これで1対1じゃないですか。同じ松井同士、仲良くしましょう!」

「おお、友よ!」

……というわけで、「闘った奴とは友になる」週刊ジャンプの法則で、バ松井とス松井氏は和解。

今ここに「ザ・キング・オブ・松井-ス99」が結成されたのであります。(バ松井)

バイキング松井、ゲーム雑誌編集者。「ザ・キング・オブ・松井-ス99」ではメンバーを募集しております。ゲーム業界関係者の松井さん、ご連絡をお待ちしております。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、ということなのでしょう。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは『ゲーム批評』の発刊にあたって以下の指針を定めました。

- ・ 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん』記事に類する原稿は掲載しない。
- ・ ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより重視する。
- ・ 批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。
- ・ 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- ・ 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。
- ・ 批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。
- ・ 評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評'99年7月号 プレゼント当選者発表

ゲーム批評'99年7月号表紙
テレフォンカード (30名)

北海道 大場聡
北海道 山島大輔
青森県 坪井裕樹
岩手県 川畑貴宏
宮城県 永沼洋
山形県 富樫多佳志
新潟県 本山泰久
岐阜県 松崎哲郎
東京都 田村一裕
東京都 田山昌伸
埼玉県 澤畑純平
埼玉県 田島なつみ
埼玉県 奥山まこと

神奈川県 西村太一
神奈川県 白鳥康仁
神奈川県 中野敏雄
愛知県 高野晴久
愛知県 森弘
愛媛県 梶川英敏
静岡県 松本健一
京都府 加藤喜之
大阪府 浅野一恵
大阪府 行美幸
大阪府 中松智恵子
大阪府 矢野久
兵庫県 清山広幸
広島県 橋本文吉
岡山県 正木博之

佐賀県 高橋卓也
熊本県 国岡亮

年刊ゲーム批評'98年上半期表
紙テレフォンカード (30名)

青森県 武藤信二
岩手県 田中博
秋田県 嵯峨隆之
福島県 赤羽秀明
新潟県 小林秀雄
新潟県 岡崎和太
千葉県 世田幸人
千葉県 藤澤孝範
東京都 倉澤力仁
東京都 後藤まゆみ

東京都 服部康雄
東京都 中桐誠一郎
神奈川県 佐藤潤
埼玉県 得能吉美
埼玉県 須賀誠
群馬県 関口雅彦
栃木県 山口孝郎
静岡県 宮下吉美
愛知県 夏目紀男
愛知県 佐山正一
愛知県 宇野淳吉
愛知県 佐藤雅和
京都府 中江
大阪府 宇田川公志
兵庫県 上田武弘

兵庫県 五百蔵紀江
山口県 荻山右輝
山口県 内山和彦
三重県 山本三代子
福岡県 藤井むつみ
(敬称略)

※当選品の発送は'99年8月20日までに終了しております。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし、'99年8月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ファイブアートガイドブック」は現在品切れ中です

<Vol.3>'95年4月発行775円(税込) ■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他 ■特集2「ゲームスクールの実態」<Vol.4>'95年7月発行775円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか?他 ■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」<Vol.5>'95年9月発行775円(税込) ■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アークザラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他 ■特集2「ゲームの批評とは何か」<Vol.6>'95年11月発行775円(税込) ■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他 ■特集2「裏ソフトの「濃密」な生態」<Vol.7>'96年1月発行775円(税込) ■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力他 ■特集2「決着!サターン VS.PS」<Vol.8>'96年3月発行775円(税込) ■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVII PS参入の衝撃!他 ■特集2「今が旬の制作者たち」<Vol.9>'96年5月発行775円(税込) ■特集1「胎動...アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他 ■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」<Vol.10>'96年7月発行775円(税込) ■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他 ■特集2「徹底!シューティングゲーム」<Vol.11>'96年9月発行775円(税込) ■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他 ■特集2「デザインするゲームたち」<Vol.12>'96年11月発行775円(税込) ■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン~完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験 横井軍平・特別対談ナイツスタッフX本誌編集長<Vol.13>'97年1月発行775円(税込) ■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験 互藤郎・告発! 美少女ゲーム業界<Vol.14>'97年4月発行798円(税込) ■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験 安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」<Vol.17>'97年10月発行780円(税込) ■特集1「格闘ゲーム、飽きねえか?」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験 藤部博之<Vol.18>'98年12月発行780円(税込) ■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他<Vol.19>'98年2月発行780円(税込) ■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験 百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相<Vol.20>'98年4月発行780円(税込) ■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●「セツ風の島物語」が映し出す業界の歪んだ現実他 ■特集2「中古ソフト販売は悪か?」<Vol.21>'98年6月発行780円(税込) ■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに?」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他 ■特集2「今、ゲームマスコミに求められているの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない」<Vol.23>'98年10月発行

780円(税込) ■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリールールの目指すもの他 ■特集2「通信ゲームってどうなんだ?」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験 小松千佐子<Vol.24>'98年12月発行780円(税込) ■特集1「探破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他 ■特集2「徹底追及 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらおうで」「失われた伝説を求めて」<Vol.25>'99年2月発行780円(税込) ■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望 他 ■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「ゼルダの伝説 時のオカリナ」その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他

<Vol.26>'99年4月発行780円(税込)
■特集1
「FFVIIIは何だったのか!?!」
●FFVIIIを巡る経済効果、FFVIII批評 他
■特集2「携帯ゲームブームの謎」
ゲーム業界トピックス「PS2、「サクラ大戦」、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」

<Vol.27>'99年6月発行780円(税込)
■特集1
「話題! 問題? 次世代PS」
●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋
■特集2「アーケード氷河期」
ゲーム業界トピックス「任天堂&松下、電撃提携! 新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス 夏攻勢に隠された真意とは」

飯野賢治の本 '96年9月発行 764円(税込)
読者あつての本ですから '97年4月発行 787円(税込)
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-
'98年9月発行 2520円(税込)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タンクラム ULTIMATE MISSION '98年12月発行 1480円(税込)
悪趣味ゲーム紀行 '98年12月発行 1260円(税込)
すごいエロゲー烈伝! '98年12月発行 1029円(税込)
アニメ批評創刊準備号 '99年1月発行 924円(税込)
読者あつての本ですから2 '99年2月発行 787円(税込)
仮面ライダー メイキング '99年5月発行 3150円(税込)

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号を記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。(コピー可)

客注扱い	書店（組合）印	版元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208	
		お名前	
		ご住所 〒	
		TEL ()	
ゲーム批評 Vol. () Vol.3～13 738円、Vol.14 760円、Vol.16～ 780円 (Vol.16～は税込み価格です)		各	冊
ゲーム批評総集編 ()年 ()半期 '96年上半期・下半期 各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期 各1400円		各	冊
飯野賢治の本		728円	冊
読者あつての本ですから		750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-		2400円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タンクラム ULTIMATE MISSION		1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行		1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！		980円	冊
アニメ批評創刊準備号		880円	冊
読者あつての本ですから2		750円	冊
仮面ライダー メイキング		3000円	冊

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。

●P.61: パロディウスだ! (データイースト) → (コナミ) ●P.100: 「アナコンダ」はソニー・ピクチャーズの配給でした。●P.130: 弊社販売電話番号は正しくは03-3206-1641です。

ゲーム批評Vol.28
第6巻第12号通巻45号
1999年9月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 斎藤亜弓
編集長 小野憲史
デスク 松井 真
編集部 山内智和
販売営業 長谷川安次
大森浩司
加藤 勝
デザイン 有限会社エストール
城 信行
印刷：国書印刷株式会社

(株) マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区浜2-4-1
MGビル
TEL.03-3206-1641 (販売)
FAX.03-3551-1208
禁無断転載
MICRO DESIGN
Printed in Japan

次号
隔月刊ゲーム批評11月号
は10月2日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実確認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

先 日出版した「年刊ゲーム批評'98下半期」でも少し触れたのですが、最近ではテレビの情報番組やインターネットなどでも、ゲームの情報が溢れるようになっていきます。特にお勧めなのが糸井重里さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」内の「樹の上の秘密基地」のコーナー。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』や『ポケモンスナップ』など任天堂ソフトの開発秘話が盛りだくさんで、開発者や業界予備軍なら一見の価値アリではないでしょうか。おまけにこのホームページ、電話代やプロバイダ料を除けば、無料で読めちゃうんですね。同じゲーム情報を発信する身として、まいったなーというのが正直な感想です。まあ紙媒体ならではのメリットも当然あるわけで、780円強の対価を払って情報を提供する身として恥ずかしいだけの誌面作りを目指そうと思っています。
(小野)

お 詫びと訂正にもありますが、『アナコンダ』の配給は東宝東和ではなくソニー・ピクチャーズでした。申し訳ありませんでした。ソニーさん、ごめんなさい。「ロック、ストック&トゥー・スモーキング・バレルズ」(写真) 面白かったです(8月公開予定)。モッズ・ファッションのボンクラたちがドンパチを繰り広げるカッコ良さ&バカっぽさが最高でした。最低20回は観に行きますので、お許しください。東宝東和さん、ごめんなさい。「シンブル・プラン」面白かったです(秋公開予定)。サム・ライミ監督による抑えた演出、シリアスな展開が最高でした。最低20人を連れて観に行きますので、お許し下さい。
(バイキング松井)



さ て、昨今の不況に加え、何かと物いりが続き、生活が厳しくなってきた今日この頃。「活字は読みたいが本は買えない」という状況を打破するため、実家から昔はまった司馬遼太郎本をドカドカと送ってもらいました。「燃えよ剣」から始まって「龍馬がゆく」、ほんでもって今「坂の上の雲」を読みかえしているんですが、いやーどれもおもしろいです。しかも内容全然覚えてなくて、かなり新鮮でした。「龍馬がゆく」では、禁門の変でたいして名もない長州兵が2人3人腹斬って犬死にするちゅう別にどーでもいいシーンで何だか感動してしまっただ、多分、昔読んだときと見方が変わってるんですよ。で、送ってもらったときは「これでしばらくは本代に困らないですむなあ」とか思ってたんですけど、本屋で眼につく本があれば結局買っちゃって、前と全然変わってないことに最近気がつきました。なんだかなあ。(ヤマウチ)

----今号コレばっかやってみました----

小野「レゴマインドストーム」(ETC)・・・組んだりばらしたり、やっぱ楽しいわ。
バイキング松井「グラディウスII」(SS)・・・いまだにクラブ越せません。
ヤマウチ「BURIKI ONE」(AC)・・・待たれてタックルでオレのテコンドー終了。

(尋ね人のコーナー) 編集部では「クレイジークライマー」「チェルノブ」の制作者の方を探しております。ご本人、ご存知の方からの連絡お待ちしております。

総力特集

面白いゲーム、知らない？(仮)

いつになく粒のそろったゲームで溢れる秋。気になる大作も数多い。でもどうしてだろう？ どれもどこかで見たような気がする。ゲームに飽きてしまったんだろうか。この漠然とした倦怠感は何んなのだろう。ゲームってもっと自由なものじゃなかった。そんなあなたのソフト批評

特別企

今号から
スタート!!

その他、ゲームの門〜/リモコンペット〜/ソウの落ちた地で... 防士ブレイブ

次回「隔月」



ゲーム批評...
ていただくラ...
りませんが、...
は歓迎いたし...
る方、専門知...
します。
ゲームの批評...
雑誌等に採用...
「ライター大募...
採用の場合...
カ月が経過し...

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい(3つまで)。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい(3つまで)。

次号で取り上げて欲しいゲームソフト名をお書き下さい。

e-mailアドレス、ホームページ、携帯電話orPHSはお持ちですか？

e-mailアドレス (Y/N)

ホームページ (Y/N)

携帯電話 (Y/N)

あなたは月に何本新作ゲームを買いますか？

あなたが一番好きなゲーム機は何ですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインしたオリジナル・テレホンカードを差し上げます。

私の名前は切手
スペース……。
50円切手を貼ら
れると消えてし
まう運命……。

1 0 4 0 0 4 3

東京都中央区湊2-4-1 MGビル

マイクロデザイン出版局

月刊 | ゲーム批評 編集部 Vol.28 アンケート係行

フリガナ	P.N.		
氏名	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

お詫びと訂正にもありますが、『アナコンダ』の配給は東宝東和ではなくソニー・ピクチャーズでした。申し訳ありませんでした。ソニーさん、ごめんなさい。『ロック、ストック&トゥー・クニ・モノ・バ・バ・バ』(フジテレビ)

さ
て、昨今の不況に加え、何かと物
いりが続き、生活が厳しくなつて
きた今日この頃。「活字は読みたいが本
は買えない」という状況を打破するため、
実家から昔はまった司馬遼太郎本をドカ

楽しいわ。

——終了。

「ブ」の制作
「おります。」

隔月刊

11

ゲーム批評

月号予告

November

総力特集

面白いゲーム、知らない?(仮)

いつになく粒のそろったゲームで溢れる秋。気になる大作も数多い。でもどうしてだろう? どれもどこかで見たような気がする。ゲームに飽きてしまったんだろうか。この漠然とした倦怠感は何なのだろう。ゲームってもっと自由なものじゃなかったっけ?

そんなあなたと一緒に、ゲームの面白さをハードを含めてもう一度考え直す、秋のソフト批評スペシャルだ!!

特別企画 (読者の皆様、どうもすいませんでした!!)

今号から始まる予定だった話題と興奮のカラー新連載、ついにスタート!! ご期待下さい!!

その他、ゲームソフト批評 (聖剣伝説 LEGEND OF MANA/ヴァンダルハーツII~天上の門~/リモートコントロールダンディ/首都高バトル/FRAME GRIDE/シーマン~禁断のペット~/ソウルキャリバー/プロ野球チームをつくろう!/機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で.../オウガバトル64/スター・ウォーズ エピソード1レーサー/RCでGO!/消防士ブレイブファイヤーファイターズ/鉄拳タッグトーナメント等々)、連載陣も絶好調!!

次回「隔月刊ゲーム批評11月号」は'99年10月2日発売!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆ライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。

い。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ! オレが面白い雑誌に変えてやるぜ!」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 MGビル
(株) マイクロデザイン出版局 ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」(担当:小野)

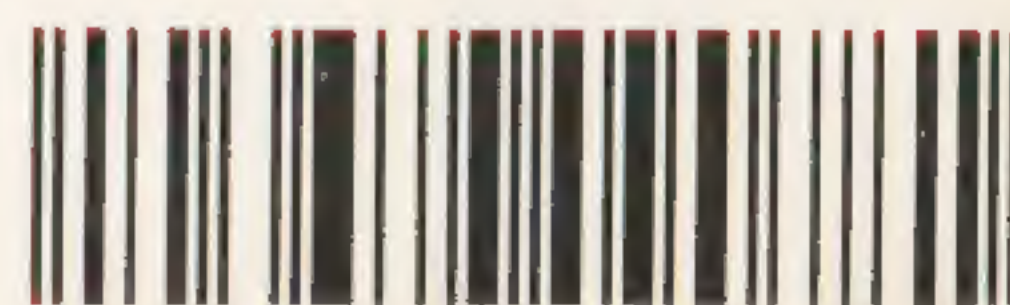
『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

(ゲーム批評編集部)

©MICRO DESIGN Printed in Japan

雑誌 03679-9

T1103679090781



平成11年9月1日発行第6巻第12号通巻45号

発行人 武内静夫

編集人 斎藤亜弓

発行所 マイクロデザイン出版局

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1

TEL 03-3206-1641 (販売)

FAX 03-3551-1208

定価 780円

本体743円